

GUÍA METODOLÓGICA



Perú = Ingenio + Creatividad



 **Indecopi**
INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA
Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA

FACILITANDO COMERCIO



GUÍA METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

Copyright © Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI) y Proyecto USAID|Facilitando Comercio, de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, Calle De La Prosa 104 - San Borja y Calle Los Tulipanes 147 Oficina 602 - Santiago de Surco, respectivamente.

Autora: Lidia Moreno Moreno

Diseño y diagramación: Segundo Eliades Moreno Pacheco

Corrección gramatical y ortográfica: Adolfo Medrano

Impresión:

Mirza Editores e Impresores S.A.C.

mirzasac@gmail.com

Av. Arnaldo Marquez Nro. 1165 Int. 142

Jesús María, Lima

Impreso en el Perú

Agosto 2011 - Primera Edición

Tiraje: 1 400

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú - N°2011-09427

Equipo del INDECOPI responsable del proyecto:

- Martín Moscoso
- Ruben Trajtman
- Mauricio Gonzáles
- Fernando Valle

Equipo de USAID|Facilitando Comercio responsable del proyecto:

- Catherine Escobedo
- Inés Elejalde
- Kattia Huayta

Un agradecimiento especial al señor Eduardo de la Piedra, Presidente del Consejo Directivo del INDECOPI, y a la señora Elena Conterno, Jefe del Proyecto USAID|Facilitando Comercio, de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, por su apoyo decidido al proyecto “Educación para la Creación y Fomento de una Cultura de Respeto por la Propiedad Intelectual” y a todas aquellas personas e instituciones que hicieron posible la edición de este libro y el desarrollo del proyecto.

Diseño de Carátula: Segundo Eliades Moreno Pacheco

**2011 INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL /
PROYECTO USAID | FACILITANDO COMERCIO**

La información contenida en este documento puede ser reproducida total o parcialmente, informando previa y expresamente a los propietarios de los derechos de autor, y mencionando los créditos y las fuentes de origen respectivas. Asimismo se deberán enviar tres ejemplares al INDECOPI y tres al Proyecto USAID | Facilitando Comercio.

El contenido de este documento es de responsabilidad de los autores y no necesariamente refleja el punto de vista de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional - USAID, ni del INDECOPI.

Prólogo

Estimados lectores:

Esta publicación, que les presentamos con el apoyo del Proyecto USAID | Facilitando Comercio de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, es fruto de uno de los esfuerzos más significativos que hemos emprendido para difundir la importancia del respeto al Derecho de Autor en la comunidad educativa.

Expresar nuestras ideas y emociones, transformándolas en obras que puedan ser leídas, vistas u oídas por otros, nos permite un intercambio que tiene el poder de trascender fronteras y épocas diversas.

El reto es, sin embargo, permitir a nuestros futuros ciudadanos tener la autoestima necesaria para dar a conocer sus valiosos puntos de vista, elaborando imágenes, melodías y textos en los cuales nos sintamos reflejados como peruanos para darnos a conocer al mundo y así seguir incrementando los valiosos y ya reconocidos aportes de la cultura peruana a la universal.

Esta labor sólo es posible si contamos con maestros capaces de fomentar creadores y no meros usuarios de información, seres pensantes y no sólo recitadores, ciudadanos con capacidad de entendimiento, opinión y crítica.

Sólo del convencimiento de nuestra capacidad y del respeto a la creación propia, provendrá el respeto a la obra ajena y al Derecho de Autor. Tal tarea es ardua y de largo aliento, pero la recompensa será grande.

En ese objetivo se enmarca esta Guía, que sabemos será enriquecida con la creatividad y talento de nuestros profesores.

Los invitamos a ser parte de este importante trabajo.

Martin Moscoso

Director de Derecho de Autor

Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - INDECOPI.

Introducción

Es innegable la capacidad creativa de las personas, gracias a ello todo el género humano se beneficia día a día con los productos de la imaginación. Esta fuente inagotable de creatividad e innovación renueva constantemente nuestra cultura y promueve el desarrollo de los pueblos, por lo que los Estados a lo largo del tiempo han generado mecanismos para protegerla y salvaguardarla.

La presente guía además de dar a conocer los derechos y responsabilidades a las que estamos sujetas todas las personas en relación a la propiedad intelectual, y especialmente a los derechos de autor, busca orientar a los docentes en su quehacer cotidiano de desarrollar en los estudiantes su capacidad creativa, de una manera lúdica y espontánea a través del contacto con materiales didácticos y del teatro.

En ese sentido, y adicionalmente al esfuerzo estatal, este material ha podido ser elaborado como parte de las actividades del proyecto “Educación para la creación y fomento de una cultura de respeto por la propiedad intelectual”, gracias al generoso apoyo que ha venido proporcionando el Proyecto USAID | Facilitando Comercio de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional, dentro del marco del convenio de colaboración que tiene con el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - INDECOPI.

C ontenido

1.	Orientaciones metodológicas	09
2.	Programación	11
3.	Unidad 1: Derecho de Autor	15
4.	Unidad 2: Historieta y disco compacto	25
5.	Unidad 3: Plan lector para primaria	37
6.	Unidad 4: Crea y recrea el teatro en la escuela	59
7.	Anexo: Unidad Marcas	81

1. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La presente Guía Metodológica ha sido elaborada para orientar a los docentes de quinto y sexto grado de Primaria en la incorporación del tema: Derecho de Autor en las aulas. Toma como referencia las capacidades y actitudes planteadas en el Diseño Curricular Nacional (DCN) y propone actividades para construir aprendizajes que promuevan su responsabilidad, pues el *estudiante es el centro de atención* de este documento. A continuación mencionamos algunas recomendaciones a seguir en el trabajo de aula.

- a) Crear un **ambiente adecuado** que facilite las situaciones de orientación-aprendizaje.
- b) Destacar los **experiencias y saberes previos** para tener un acercamiento real a los temas que se van a trabajar.
- c) Mantener la **motivación** durante el proceso de orientación-aprendizaje.
- d) Considerar el **factor cognitivo y afectivo-actitudinal** en la construcción de nuevos conocimientos.
- e) Tomar en cuenta las actividades que permitan **desarrollar capacidades** relacionadas a la propiedad intelectual.
- f) Recordar que los estudiantes son los **protagonistas** en el proceso de construcción de sus aprendizajes.
- g) Proponer actividades en forma **individual** o en **grupo**.
- h) Fomentar la **reflexión** para garantizar la internalización de lo aprendido, a través del desarrollo de valores y sentido crítico.
- i) Relacionar lo aprendido con la realidad, esto se visualizará en una toma de posición consciente frente a las diversas situaciones que se presenten en la realidad.
- j) Aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas para promover el compromiso y la participación de los estudiantes; ello coadyuvará al aprendizaje significativo.
- k) Utilizar la **metaevaluación** para saber cómo se ha aprendido y lo que falta por desarrollar.

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

La Guía se sustenta en principios pedagógicos que contribuyen a la formación ciudadana del estudiante, bajo las siguientes premisas:

1. **Partir de la realidad:** Con experiencias cercanas que tomen en cuenta sus conocimientos previos.
2. **Propiciar el diálogo:** Con opiniones y sentimientos que permitan una comunicación en igualdad de condiciones para ser reconocidos, aceptados y valorados.
3. **Fomentar la creatividad:** Con espacios para crear y recrear nuevas formas de conocimiento.

Principios pedagógicos:

1. Partir de la realidad
2. Propiciar el diálogo
3. Fomentar la creatividad
4. Expresar sentimientos
5. Promover participación

4. **Expresar sentimientos:** Con un seguimiento a sus reacciones emotivas en las actividades programadas para el desarrollo de valores y actitudes.
5. **Promover la participación:** Con el aprendizaje mutuo que es la base de esta concepción metodológica.

Resulta importante destacar que si “Todos aprendemos de todos”, cada participante asume un rol protagónico y se involucra de manera activa en la construcción y reconstrucción de los conocimientos.

TRATAMIENTO METODOLÓGICO

La Guía ha sido dividida en cuatro Unidades independientes entre sí. Todas abordan diferentes propuestas metodológicas para trabajar el Derecho de Autor en el aula:

- La Primera Unidad propicia situaciones de aprendizaje a partir de las experiencias de los estudiantes, en las cuales se valora su creatividad y el respeto al tema.
- La Segunda Unidad promueve la reflexión y el aprendizaje de manera lúdica, tomando como referencia la *Historieta de Derecho de Autor* del INDECOPI.
- La Tercera Unidad brinda orientaciones metodológicas para desarrollar la imaginación y valorar la creatividad de los estudiantes a través de la lectura del texto.
- La Cuarta Unidad promueve un taller de teatro estudiantil para desarrollar la creatividad, promover la expresión artística y la difusión del Derecho de Autor.

Las tres primeras Unidades proponen un conjunto de pautas estructuradas para desarrollar los temas. Se plantean tres bloques:

Un primer bloque titulado **Preparándonos para zarpar** presenta actividades de carácter introductorio para motivar la reflexión y aproximarse a los saberes previos, con la idea de incentivar el interés de los estudiantes en el tema y encontrar un sentido para su vida.

Un segundo bloque dividido en dos momentos: **Surcando nuevos mares** con actividades de aplicación a situaciones nuevas y el fortalecimiento de capacidades con el manejo de información, pensamiento crítico y resolución de problemas. Y, **Arribando al puerto de la producción** con actividades que fomentan la creación intelectual de los estudiantes.

Para el desarrollo de cada tema se proponen tres bloques:

Inicio

1. Preparándonos para zarpar

Desarrollo

2. Surcando nuevos mares
3. Arribando al puerto de la producción

Evaluación

4. Evaluando lo que aprendió
5. Evaluando cómo aprendió

Un tercer bloque incluye dos etapas: **Evaluando lo que aprendió** que presenta un instrumento de evaluación para valorar el cumplimiento de la Unidad; por ejemplo, con modelos de matrices. Y, **Evaluando cómo aprendió** con actividades para la autoevaluación y la metacognición, que establece preguntas para motivar la reflexión del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje.

2. PROGRAMACIÓN

PRIMERA UNIDAD: DERECHO DE AUTOR

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Capacidades	Contenidos	Tiempo
a) Describe los aspectos más importantes del Derecho de Autor. b) Identifica las características de una obra sujeta a Derecho de Autor. c) Diferencia piratería de plagio. d) Argumenta con claridad su postura sobre el Derecho de Autor. e) Escribe textos originales sobre la identidad nacional haciendo uso de técnicas de creación literaria.	<ul style="list-style-type: none">• Derecho de Autor• Obra• Piratería• Plagio• Cuento	Una sesión Una sesión
Actitudes		
a) Se motiva por escribir textos que expresen sus sentimientos y creencias. b) Valora el tiempo invertido en sus producciones intelectuales. c) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase. d) Aprecia las producciones de su entorno cultural. e) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor		

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Capacidades	Contenidos	Tiempo
a) Explica en qué consiste la creatividad y las leyes que la protegen. b) Identifica los elementos de una historieta. c) Analiza por qué existe prejuicios por las carreras artísticas. d) Explica en qué consiste ser autor.	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad• INDECOPI• Derecho de Autor• Obra• Delito	Una sesión Una sesión
e) Elabora una historieta. f) Reconoce las instituciones que protegen el Derecho de Autor. g) Identifica los aspectos legales que protegen a los autores.	<ul style="list-style-type: none">• Piratería• Plagio• Historieta	Una sesión
h) Aplica los conocimientos aprendidos.	<ul style="list-style-type: none">• Juego sobre Derecho de Autor	Una sesión
Actitudes		
a) Demuestra respeto, solidaridad, justicia, veracidad y honradez en la convivencia cotidiana. b) Denota actitud emprendedora. c) Valora sus producciones intelectuales. d) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase y del entorno cultural. e) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor.		

TERCERA UNIDAD: PLAN LECTOR

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Capacidades	Contenidos	Tiempo
1. Identifica producciones intelectuales.	1. Tras las huellas del Homo Sapiens y Nuestra riqueza invisible	Una sesión
2. Enumera los requisitos para inventores.	2. ¿Nada nuevo bajo el sol?... Bah, ¡quién dijo! y Requisitos para inventores	Una sesión
3. Identifica obras y sus autores.	3. Maravillas de la imaginación y Derecho, del manuscrito a la imprenta.	Una sesión
4. Elabora oraciones sobre Derecho de Autor.	4. La galaxia que inventó Gutenberg y Creadores de nuevas galaxias.	Una sesión
5. Reflexiona sobre la situación de los autores.	5. Las dos incógnitas: qué y quién y La obra: esa marca particular.	Una sesión
6. Explica cuál es la ruta que sigue una obra hasta ser protegida por el Derecho de Autor.	6. Obras de obras y Reglas de juego que protegen las obras.	Una sesión
7. Explica cómo se protege a una obra y cuáles son sus categorías.	7. La firma del autor.	Una sesión
8. Explica cuáles son los tipos de autoría.	8. Contenido del Derecho de Autor: los derechos morales y Contenido del Derecho de Autor: los derechos patrimoniales.	Una sesión
9. Diferencia los derechos morales de los derechos patrimoniales de autor.	9. Derechos conexos para gente conectada al arte.	Una sesión
10. Explica en qué consiste los derechos conexos.	10. Derechos en la balanza.	Una sesión
11. Identifica las limitaciones y excepciones al Derecho de Autor.		

- Actitudes
- a) Valora sus producciones intelectuales.
 - b) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase y del entorno cultural.
 - c) Evalúa su conducta respecto del Derecho de Autor.
 - d) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor.

CUARTA UNIDAD: TEATRO

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Actividades de Aprendizaje	Estrategias	Tiempo	Medios y materiales
Módulo 1. Diagnóstico Nos conocemos	Ejercicios de presentación y reconocimiento. Ejercicios de desinhibición. Ejercicios de integración. La acción.	Tres sesiones	Pelota Pandereta
Actividad 1. El cuerpo en movimiento	Ejercicios dramáticos. La concentración y observación. La imaginación y la creatividad. Improvisaciones “El noticiario”.	Tres sesiones	Música Sillas Mesa Pandereta Pañuelo
Actividad 2. Expresión corporal Expresión oral	Ejercicios de expresión corporal. Modulación de la voz. Ejercicios de respiración. Dosificación de la voz.	Tres sesiones	Música Pandereta
Actividad 3. Planteamiento del proyecto	El trabajo del texto. Creación del personaje. El espacio escénico.	Tres sesiones	Música Pandereta Elementos Vestuario Utilería
Módulo 2. El personaje	Caracterización del personaje. El diálogo. La dramatización.	Tres sesiones	Libretos Elementos Vestuario Utilería
Módulo 3. La puesta en escena	Preparación de la obra. La presentación.	Tres sesiones	Maquillaje Vestuario Utilería Escenografía Sonido

ANEXO: UNIDAD MARCAS

CUADRO DE PROGRAMACIÓN

Capacidades	Contenidos	Tiempo
a) Explica qué es una buena marca y por qué existen leyes que la protegen.	INDECOPI Marcas Elemento Delito Piratería	Una sesión
b) Identifica cuáles son las características de una marca.		
c) Analiza casos relacionados sobre marcas.		
d) Aplica los conocimientos aprendidos.		Una sesión
Actitudes:		
a) Valora sus producciones intelectuales.		
b) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase y del entorno cultural.		
c) Evalúa su conducta respecto del Derecho de Autor.		
d) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor.		

GUÍA

METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

UNIDAD

1

DERECHO
DE AUTOR



CD sobre derecho de autor de la OMPI, autor Juan Acevedo.



UNIDAD 1

1. LOS NIÑOS Y SU MUNDO LÚDICO - CREATIVO

Lo que más gusta a los niños es jugar y dar rienda suelta a sus sentidos, imaginando seres fantásticos, transformando los objetos en personajes o animales, es decir, creando un mundo imaginario y pasándola bien.

Los pequeños disfrutan compartiendo su tiempo con los amigos: ¿quién no ha jugado ludo, monopolio, damas, ajedrez o rompecabezas?

También hay momentos en que prefieren estar quietos y se entretienen leyendo un cuento o viendo la tele, dando rienda suelta a la imaginación, pues viven la historia, celebran la victoria de sus héroes o se entristecen si el personaje favorito es atrapado por las fuerzas del mal...

Asimismo, debido al avance de la tecnología, los niños se interesan por los juegos de video y el internet.

Pero como no siempre pueden estar quietos o callados, uno de sus pasatiempos favoritos es escuchar música y cantar. Otros prefieren bailar, ya sea a solas o acompañados. Los ritmos de moda alegran su corazón.

Y pensar que a esa edad uno nunca se pregunta quién escribe los cuentos, quién compone las canciones, quién fabrica los juguetes o quién produce los programas de televisión. Sólo se disfruta de estas creaciones, pero no somos conscientes de que todas esas obras están protegidas por leyes de propiedad intelectual, específicamente por el Derecho de Autor.

2. LA CULTURA DE LA LEGALIDAD EN LOS NIÑOS

Participar en una sociedad democrática implica asumir y respetar una serie de normas que facilitan la vida en comunidad. Las personas desde pequeñas deben saber que las leyes y las instituciones protegen los derechos fundamentales de los ciudadanos.

Promover una cultura de la legalidad en los niños pasa por desarrollar una serie de actitudes favorables a las normas legales y hacia las instituciones que las ejecutan. Por ejemplo, se debe promover en los menores, la importancia por el respeto a la convivencia democrática. Su transgresión traerá como consecuencia discusiones, malestar y sanciones.

Para desarrollar una cultura de la legalidad, es necesario enmarcar el tema en un contexto de formación ciudadana donde el niño sea el protagonista, aprendiendo sus derechos y

respetando el derecho de los demás; asumiendo sus responsabilidades y desarrollando una actitud crítica frente a los acontecimientos; y al mismo tiempo, aprendiendo a tomar decisiones y participando activamente en la resolución de problemas.

En este sentido, la formación en valores se torna fundamental cuando queremos forjar una generación de personas respetuosas de las normas y las instituciones. Cabe indicar, que los niños no sólo deben entender que la cultura de la legalidad está referida a las leyes, sino también a la participación activa de los ciudadanos, con base en la responsabilidad, respeto, igualdad y tolerancia.

3. EL DERECHO DE AUTOR

Es un derecho que se otorga a los creadores de obras literarias y artísticas. En el Perú, la Dirección de Derecho de Autor del INDECOPI vela por el cumplimiento de las leyes que protegen al autor y a su obra, a sus herederos o a quien haya cedido sus derechos, así como a los artistas, productores de discos y videos, entre otros.

a) La obra

Es una creación original, que resulta de la inspiración o de los conocimientos de una persona o autor. La obra tiene el sello distintivo del creador o autor, mediante la cual nos da a conocer su forma de ver la vida, gustos, creencias y conocimientos.

b) Obras protegidas

Son consideradas obras protegidas por el Derecho de Autor: un libro, un cuento, una conferencia, una pintura, una escultura, un dibujo, una fotografía; también una canción (letra o música), un programa de computación, un video, etc.

c) Los Derechos de Autor

Entre los más importantes figuran:

- Ser reconocido como el autor de la obra y que se le mencione cuando es utilizada.
- Recibir una retribución económica por su trabajo.
- Divulgarla, sólo si lo desea.
- Autorizar o prohibir la reproducción de su obra (sea mediante una impresión, grabación o cualquier otro procedimiento).
- Decidir sobre la modificación, adaptación, arreglo y otros cambios de su obra.
- Autorizar o prohibir la comunicación pública de su obra (difusión “en vivo”, transmisión por radio, televisión, cable, cine o cualquier otro medio).
- Autorizar su distribución, venta o alquiler.

d) Tiempo de duración del derecho de autor

Los derechos económicos del autor (derechos patrimoniales) permanecen vigentes toda su vida y hasta 70 años después de haber muerto, luego la obra pasa al dominio público y puede ser usada y publicada libremente; pero el reconocimiento a su paternidad (derechos morales) no tiene fin, es permanente en el tiempo.



Complementar con la película
¿Qué es el derecho de autor?
 Interpretada por el mimo Marcel Marceau
 Duración: 4' 47"
 Enlace:
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=5487&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Sabías que:

La primera obra literaria registrada es “EL DEPARTAMENTO DE JUNÍN Y SUS CINCO PROVINCIAS BAJO EL ASPECTO TURÍSTICO” del Autor Ricardo Tello Devoto
Partida Registral N° 008-1945.

El primer fonograma registrado es “SALUDO NATAL - NO TE ALEJES DE MI” (Vals)
del Conjunto Chiclayano. Disco de 45 rpm.
Partida Registral N° 019-1963.

El primer Juego registrado es “QUINA ESCOLAR” del Autor Pedro Damián Mendoza Salazar.
Partida Registral N° 204-1951.

La Primera Obra Musical Artística Registrada es “QUISIERA QUE TE AUSENTES” (Vals).
Letra y música: Samuel Campusano
Partida Registral N° 026-1943.

El Primer software registrado es “COMERCIALIZACIÓN”. Titular: Informa S.A. del Autor: Jorge Delliot Delliot.
Partida Registral N° 739-1987.

La Primera Obra audiovisual registrada es “NUESTRA AMÉRICA PARA NIÑOS”. Titular: Junta del Acuerdo de Cartagena (Comunidad Andina de Naciones)
Partida Registral N° 1020-1988.

Fuente: http://www.indecopi.gob.pe/0/modulos/JER/JER_Interna.aspx?ARE=0&PFL=14&JER=523

e) Importancia de proteger el Derecho de Autor

- Cada obra es creación original de un autor, producto de su talento y esfuerzo.
- La propiedad intelectual estimula una mayor creación en los campos literario, artístico, científico, etc.
- El Derecho de Autor contribuye al progreso de la sociedad.

f) Preocupaciones de los autores

La violación de los derechos como autor, si la obra es pirateada o plagiada.

¿Qué es el plagio?

Es la acción de copiar parcial o totalmente una obra, haciéndola pasar como propia siendo ajena.

¿Qué es la piratería?

Es la reproducción total o parcial de una obra con fines comerciales sin autorización del autor.

Consecuencias de la piratería

- Afecta económicamente al autor pues no recibe los beneficios de su obra.
- Deteriora la industria nacional del arte, cine, discográfica, editorial y de programas de cómputo.
- Encarece los productos originales, perjudicando a los consumidores.

g) El INDECOPI frente a la piratería intelectual

INDECOPI, a través de la Dirección de Derecho de Autor, tiene la misión de:

- Garantizar la propiedad de los autores sobre sus creaciones.
- Combatir y sancionar la piratería intelectual en todas sus formas.

UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA PRIMARIA
QUINTO Y SEXTO GRADO

Valoremos nuestras creaciones

1. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

El propósito de esta Unidad es que los estudiantes comprendan que pueden crear obras sujetas a Derecho de Autor, asimismo busca que se respeten las creaciones intelectuales de sus pares y del entorno cultural.

2. CAPACIDADES Y ACTITUDES

Capacidades

- a) Describe los aspectos más importantes del Derecho de Autor.
- b) Identifica las características de una obra sujeta a Derecho de Autor.
- c) Diferencia piratería de plagio.
- d) Argumenta con claridad su postura sobre el Derecho de Autor.
- e) Escribe textos originales sobre su identidad nacional haciendo uso de técnicas de creación literaria.

Actitudes

- f) Se muestra motivado por escribir textos que expresen sus sentimientos y creencias.
- g) Valora el tiempo invertido en sus producciones intelectuales.
- h) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase.
- i) Aprecia las producciones de su entorno cultural.
- j) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor.

3. ACTIVIDADES

Sesión 1

Preparándonos para zarpar 5 min

Solicitar a los estudiantes traer un cuento y sus canciones preferidas con una clase de anticipación. La actividad inicia compartiendo lo que cada uno trajo y se les pregunta: ¿cuáles son sus cuentos y canciones favoritos? ¿alguna vez se han preguntado quiénes han creado los cuentos y canciones que tanto disfrutan?

Surcando nuevos mares 40 min

Organizar a los estudiantes en grupos de cuatro y solicitar que compartan los materiales que han traído, elaborando un cuadro de triple entrada con la siguiente información:

Obra	Autor	Soporte
Cuento: El mono feliz	Karina Sofía Valdeos Benza	Impresión
Canción: Dentro de tu corazón	Letra y música Rosi Estremadoyro Meza	Disco compacto

Luego, se solicita que respondan a las siguientes preguntas:

Sobre el cuento:

- ¿En tu cuento hay ilustraciones? ¿figura quién es el autor?
- ¿Es un cuento publicado por alguna editorial? ¿Cuál?

Sobre la canción:

- ¿El disco compacto cuenta con ilustración? ¿figura quién es el autor o el intérprete?
- ¿El disco compacto registra a los autores de la letra, música y arreglos? Especifica cuáles.
- ¿El disco compacto indica en qué casa discográfica fue producido?

Para reflexión

- Explica cómo las obras originales generan puestos de empleo.
- Explica cómo crees que perjudica una obra pirata a los puestos de empleo de quienes participan en la producción de una obra original.

A partir de lo trabajado el docente pregunta a los estudiantes qué entienden por Derecho de Autor y cuáles creen que son los derechos que corresponden a los autores. El docente afianza las ideas fuerza con la información que se presenta al inicio de la Unidad.

Arribando al muelle de la producción

45 min

Solicitar a los estudiantes crear un cuento sobre Derecho de Autor, el cual deberá ser escrito tomando en cuenta los siguientes elementos:

- a) Tema central: Derecho de Autor.
- b) Secuencia: Considerar en la redacción que la historia tiene principio, desarrollo (nudo) y desenlace (final).
- c) Conflicto.
- d) Ambiente (lugar) donde se desarrolla la historia.
- e) Personajes: Describir el perfil físico y psicológico de los personajes, considerando por los menos dos personajes.

Tarea fuera del aula: Solicitar a los estudiantes ver el siguiente video: Plagio o coincidencia de canciones:

<http://www.youtube.com/watch?v=2IP8TdQGBKo&feature=related>

Sesión 2

Preparándonos para zarpar

5 min

A partir del video que han visto fuera del aula, preguntar a los estudiantes lo siguiente: ¿qué es un plagio? ¿Por qué es una violación al Derecho de Autor?

Surcando nuevos mares

40 min

Organizar a los estudiantes en grupos de cuatro, intercambiar los trabajos al azar y entregarlos a grupos distintos. Solicitar a los participantes leer el cuento e identificar:

a) Relación con el tema central	
b) Secuencia	Principio
	Desarrollo
	Desenlace
c) Ambiente donde se desarrolla la historia	
d) Personajes	
e) Determinar si la obra es original	

Al final de la actividad el docente dirige el diálogo para que los estudiantes manifiesten su postura frente al Derecho de Autor, destacando la importancia de producir obras originales y que todas las personas podemos ser autores con nuestro sello personal.

Arribando al muelle de la producción

45 min

Solicitar a los estudiantes redactar un escrito titulado “Nuestro compromiso como autores”, tomando en cuenta:

- Originalidad
- Creatividad
- Derechos morales
- Derechos patrimoniales
- Actitud crítica frente al plagio

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Lo que aprendió

Rúbrica para evaluar el cuento

Categoría	4	3	2	1
Tema	El cuento está totalmente relacionado al Derecho de Autor	El cuento divaga en algunos momentos pero se relaciona con el Derecho de Autor	El cuento está relacionado en parte al Derecho de Autor, pero el lector no comprende mucho el tema	El cuento no se relaciona con el tema de Derecho de Autor
Originalidad	Es original	Tiene algunos elementos originales	Es un cuento adaptado	Es plagio
Secuencia	Las escenas están bien secuenciadas, se respeta el orden cronológico	Una escena parece fuera de lugar, pero se respeta el orden cronológico	El cuento es difícil de seguir, la secuencia es confusa	Las escenas parecen estar ordenadas al azar
Personaje	Se describe psicológica y físicamente a los personajes, y todos participan en la historia	Sólo describe al personaje principal o al secundario	Los personajes carecen de claridad en la historia	No presentó a los personajes

categoria	4	3	2	1
Ortografía y redacción	No hay errores de ortografía o puntuación en la presentación	Hay de 1 a 4 errores de ortografía o puntuación en la presentación	Hay de 5 a 7 errores de ortografía o puntuación en la presentación	Hay más de 7 errores de ortografía o puntuación en la presentación

Cómo aprendió

Conocimiento aprendido	Estrategias para aprender	Actitudes
¿Qué conocía del tema? ¿Cuáles son mis nuevos aprendizajes? ¿Cuál es mi opinión sobre el tema trabajado? ¿Qué aplicación le encuentro para mi vida?	¿Qué estrategias usé para aprender? <ul style="list-style-type: none">• Ilustraciones• Formulé preguntas ¿Qué estrategias me ayudaron a relacionar los conocimientos que ya tenía con los que adquirí? <ul style="list-style-type: none">• Organizadores gráficos• Esquemas ¿Qué estrategias utilicé para producir texto? <ul style="list-style-type: none">• Lluvia de ideas• Elegí el tema• Formulé el conflicto.• Elaboré preguntas para establecer secuencias, ¿Qué pasó antes del conflicto? ¿Qué provocó el conflicto? ¿Qué debían hacer los personajes para solucionar el conflicto?	¿El tema me interesó? ¿El tema me aburrió? ¿Qué actitudes he cambiado al aprender este tema? ¿Respeto las obras de mi entorno cultural? ¿Colaboré constantemente con mis compañeros en las tareas y trabajos realizados?

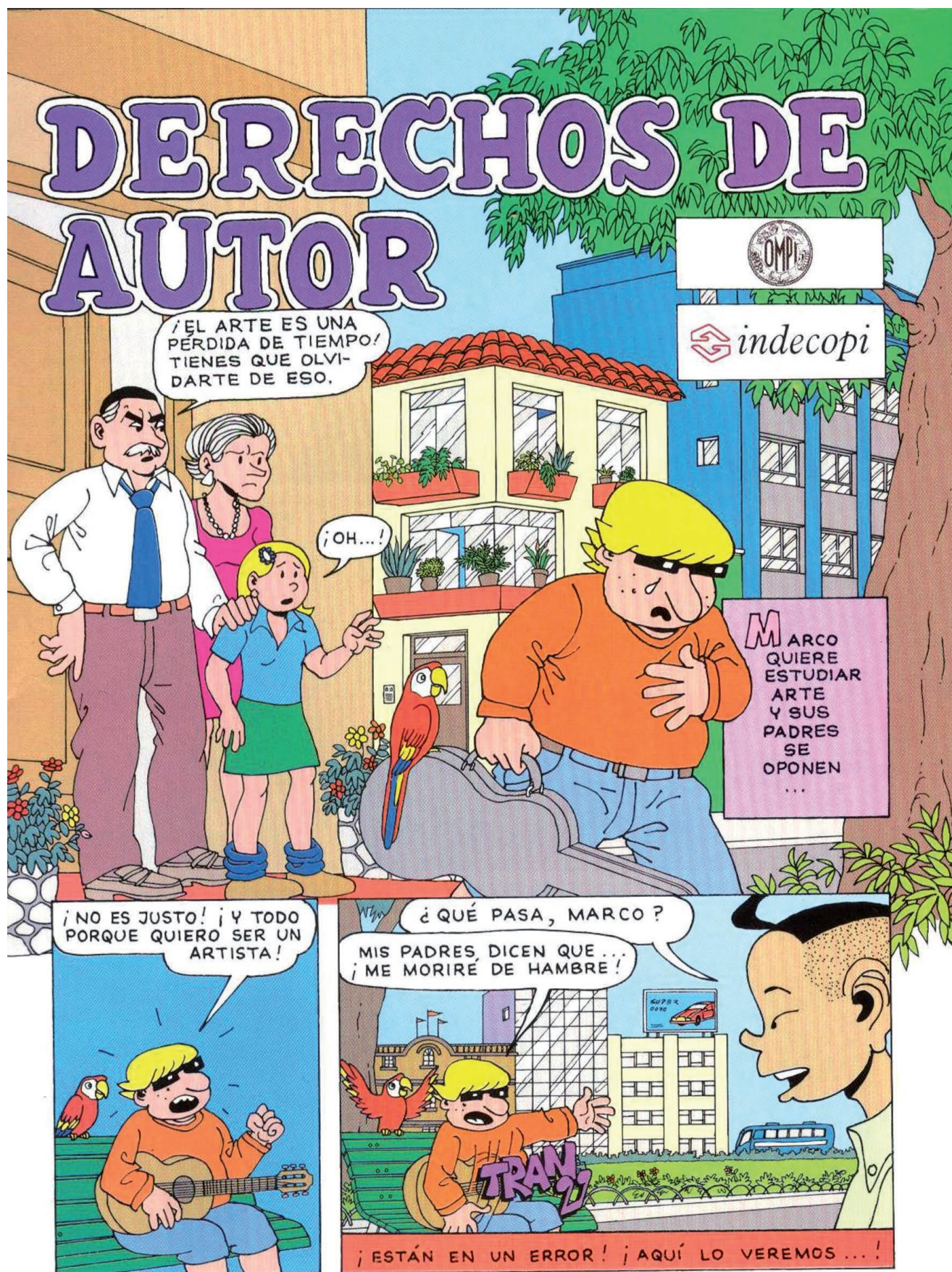
GUÍA METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

UNIDAD

2

HISTORIETA
Y DISCO COMPACTO



UNIDAD

2

UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA PRIMARIA QUINTO Y SEXTO GRADO

Historietas sobre derechos de autor

1. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

El propósito de esta Unidad es que los estudiantes comprendan el marco normativo del Derecho de Autor, asimismo busca que se respeten las creaciones intelectuales de sus pares y del entorno cultural.

2. CAPACIDADES Y ACTITUDES

Capacidades

- a) Explica en qué consiste la creatividad y las leyes que la protegen.
- b) Identifica los elementos de una historieta.
- c) Analiza por qué existe prejuicios por las carreras artísticas.
- d) Explica en qué consiste ser autor.
- e) Elabora una historieta.
- f) Reconoce las instituciones que protegen el Derecho de Autor.
- g) Identifica los aspectos legales que protegen a los autores.
- h) Aplica los conocimientos aprendidos.

Actitudes

- i) Respeto, solidaridad, veracidad y honradez en la convivencia cotidiana.
- j) Destaca por su emprendimiento.
- k) Valora sus producciones intelectuales.
- l) Respeta las producciones intelectuales de sus compañeros de clase y del entorno cultural.
- m) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra el Derecho de Autor.

3. ACTIVIDADES

Sesión 1

Preparándonos para zarpar

45 min

Repartir una hoja o escribir en la pizarra lo siguiente para que cada estudiante responda:

Cuando sea mayor

¿Seré una persona que compone música y canta o toca un instrumento? Si.... NO....

porque.....

.....

Mi familia apoyaría mi decisión SI.... NO....

porque.....

.....

En el lugar donde vivo ser artista significa.....

.....

¿Qué es el arte (música, pintura, etc.) para mí?

.....

.....

.....

Recoger lo elaborado por cada estudiante. Agrupar las respuestas según SI o NO. Sacar al azar dos SI, leer una, solicitar comentarios; leer la siguiente y pedir comentarios, es decir que amplíen y opinen sobre las respuestas dadas. .

Luego, sacar al azar dos NO, leer una, solicitar comentarios; leer la siguiente y pedir comentarios, es decir que amplíen y opinen sobre las respuestas dadas.

Después, solicitar a los estudiantes que comenten en forma voluntaria lo que han escrito sobre el significado del arte.

Orientar los comentarios:

- Con preguntas: ¿por qué? ¿cómo? ¿dónde?, según el caso.
- ¿Qué significa ser creativo? Diferenciar entre copiar, imitar o seguir modelos.
- Realizar preguntas (es mejor a explicar), por ejemplo: cuáles son las diferencias entre alguien que compone música y otro que sólo interpreta. Qué caracteriza a una persona creativa y a una que copia.
- ¿De qué viven los artistas? ¿Es un dilema seguir la propia vocación y “ganar plata”?
- ¿Existen leyes en el Perú y en el mundo que protejan el trabajo creativo de las personas?

Escribir en la pizarra los conceptos importantes referidos a contenidos (conocimientos) de aprendizaje, a capacidades y a actitudes.

Presentar el tema

Mostrar la historieta: “Derecho de Autor” de INDECOPI.

- a) Preguntar una a una las siguientes preguntas: ¿leen ustedes historietas?, ¿qué tipo de historietas?, ¿cómo es una historieta?, ¿cómo definirían qué es una historieta? ¿Podemos trabajar en al aula con una historieta?
- b) Solicitar intervenciones - tanto afirmaciones como preguntas - sobre lo que entienden, creen saber o les interesa conocer sobre Derecho de Autor. Dejar registrado en la pizarra o en un papelógrafo las afirmaciones y las preguntas que surjan durante las intervenciones (por ejemplo ¿qué es el INDECOPI?), a fin de buscar las respuestas adecuadas durante el desarrollo de la Unidad:

Lo que sé ahora	Preguntas que tengo	Lo que aprenderé	
		Lo que haré durante la Unidad	Comprenderé
Derecho de Autor: escribir lo que expresen.	Escribir las preguntas que formulen.	Lectura y trabajo individual. Trabajo en grupo.	Qué es un Derecho de Autor y lo respetaré.

Surcando nuevos mares

45 min

Historieta cuatro primeras páginas

Trabajo individual y de grupo

20 min

Organizar grupos de 5 estudiantes. Entregar a cada grupo la historieta *Derecho de Autor* de INDECOPI. En silencio, cada estudiante lee hasta la página 4. Luego, en grupo, se presentan a los personajes, las situaciones, las actitudes y los temas tratados. Conversan sobre lo que trata la historieta en sus cuatro primeras páginas. Cuando estén de acuerdo, redactan una frase que sintetice los temas tratados por los diferentes personajes.

Plenario

10 min

En plenario, cada grupo presenta lo elaborado. Luego, se pide voluntarios para identificar los temas comunes. Se solicita otras intervenciones para encontrar lo diferente de cada grupo. Se registra en la pizarra.

Ideas fuerza

15 min

Los temas -tanto los comunes como los diferentes- permiten organizar lo elaborado por cada grupo y como grupo-aula. Para cerrar esta sesión, se enfatizan las siguientes ideas centrales de las cuatro primeras páginas:

- Incomprensión de lo que es el arte
 - Oposición de padres para estudiar arte
 - Arte es igual a “morirse de hambre”
- Falta de respeto hacia quienes deciden ser artistas (música, pintura, fotografía, etc.)
- Formular una pregunta clave: ¿cómo sería un mundo sin artistas?
- Respetar a quienes deciden ser y son artistas.

Para cerrar la sesión determinar: ¿Qué es lo que cada grupo ha elaborado con relación a los puntos anteriores? ¿Cuáles son los temas o las perspectivas comunes que se han presentado? ¿Cuáles son las diferentes? Indagar si fuera el caso ¿por qué existen diferencias en el trabajo de grupo?

Sesión 2
Historieta páginas 5 a 7

Preparándonos para zarpar **20 min**
Se organizan grupos de cinco integrantes. Se reparte una hoja con el siguiente cuadro. Cada grupo debe debatir cada afirmación y llegar a un acuerdo sobre si corresponde colocar sí o no y por qué. Luego cada grupo expone lo trabajado. Se orienta, si fuera necesario, para esclarecer el concepto de autor.

¿Qué es ser autor?	Si	No	Por qué
Copiar lo que ya existe			
Crear una obra única			
Crear una obra sobre modelos existentes			
Inventar una obra e inscribirla en Registro Nacional de Derecho de Autor			

Surcando nuevos mares **25 min**
Los estudiantes leen individualmente de la página 5 a la 7. En una hoja, se escribe los términos que no conocen o entienden.
Cada uno ensaya una definición de lo que significa “autor”, “obra intelectual”, “Derechos de Autor”.
Se solicita que voluntariamente expongan sus definiciones. Se recomienda que sean cuatro estudiantes voluntarios, como mínimo. Luego, a partir de las definiciones dadas y escritas en la pizarra o papelógrafo, se precisan y enriquecen con aportes del grupo y la clase. El docente orientará las intervenciones de la siguiente manera: “¿Por qué?” y “Argumenta la definición con ejemplos”. Se cierra el debate cuando haya consenso sobre las definiciones.
El docente pregunta sobre el uso de términos desconocidos o que no se entendieron. Luego insiste en saber si, después de la lectura, se aclararon. Si fuera necesario, se refuerzan las definiciones sobre palabras que no se entienden.
Inmediatamente solicita, como tarea, que se busque en el diccionario el significado de:

• Intelectual	• Instituciones	• Coautoría	• Software
• Seudónimo	• Anónima	• Ceder	• Dominio público
• Registro	• Marca	• Soporte (Ejemplo, un disco compacto)	• Derechos morales
• Didáctico	• Afán de lucro	• Violación de un derecho	• Ley

Sesión 3

Historieta páginas 8 a 12

Preparándonos para zarpar

5 min

El docente separa la clase en dos grupos. Un grupo definirá lo que es un “derecho” y el otro grupo, lo que es una “responsabilidad”. Luego, si fuera necesario, se orienta, con preguntas, para precisar las definiciones.

Surcando nuevos mares

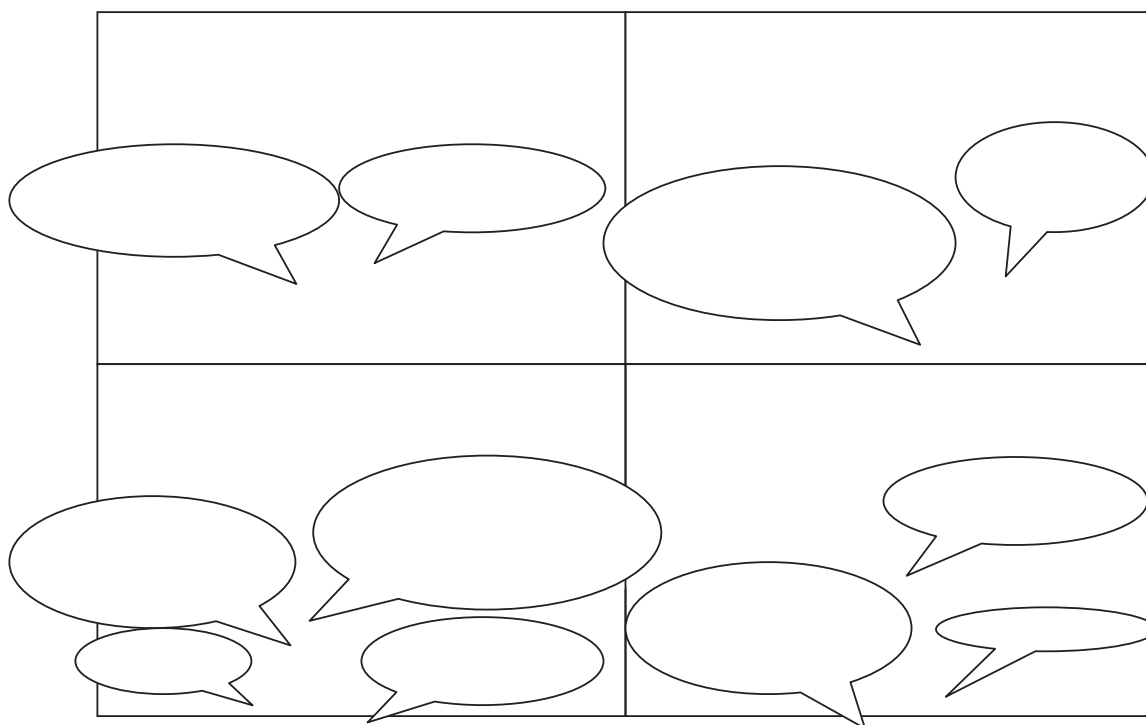
10 min

Cada estudiante lee de las páginas 8 a la 12, con las definiciones de los términos solicitadas en la sesión anterior.

Arribando al muelle de la producción

30 min

El docente entregará a cada estudiante una hoja con el siguiente gráfico y concederá sólo treinta minutos para que se elabore una historieta que sintetice la lectura realizada. Para tales efectos, brindará las siguientes indicaciones: Crear cuatro personajes en un determinado espacio. Luego, en la parte de arriba del interior de cada recuadro, describir el lugar donde se encuentran los personajes y cuál es su estado de ánimo. Colocar los diálogos en los globos. Utilizar los términos que se buscaron en el diccionario. Tener en cuenta que una historieta consta de un inicio, desarrollo y final.



Los últimos diez minutos del tiempo acordado y conforme vayan terminando, los estudiantes colocarán su tarea en la pared asignada o en la pizarra. Luego cada uno leerá las historietas de sus compañeros a modo de exposición pública. El docente cerrará la sesión preguntando ¿cómo se han sentido? y ¿cuál ha sido el sentido del trabajo?

Sesión 4

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Lo que aprendió

Recursos necesarios:

- Un dado para cada grupo de cuatro integrantes
- Cartulinas

Organizar grupos de cuatro estudiantes, con una dinámica muy simple, tal como asignar un número del 1 al 4 por cada estudiante. La intención es que, aun cuando son compañeros de aula, el grupo no genere necesariamente lazos de amistad.

Cada grupo recibirá una copia del juego de la página que mostramos a continuación. Esta se podrá pegar sobre una cartulina.

Los estudiantes podrán tener a la mano la historieta, un diccionario y lo que han trabajado en las sesiones anteriores para consultar, si fuera necesario.

Se dará sólo media hora para el juego. Se considera un tiempo suficiente para realizarlo por completo.

Al terminar, se sugiere preguntar ¿cómo se han sentido y para qué les ha servido el juego? Escuchar varias opiniones.



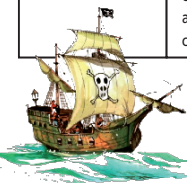

Luego, presentar el papelógrafo elaborado en la primera sesión, agregar **Lo que aprendí** en la última columna y completarlo conjuntamente:

Lo que sé ahora	Preguntas que tengo	Lo que aprenderé/Lo que aprendí	
		Lo que haré durante la Unidad	Comprenderé
Derecho de autor: lo que expresaron en la primera sesión	las preguntas que formulen	Lectura y trabajo individual Trabajo en grupo	escribir lo que expresen

Luego, se entrega el siguiente cuadro para que cada estudiante lo desarrolle. Es opcional comentarlo después de redactado.

Conociendo qué significa ser autor y respetando sus derechos

Juego en forma de culebra

Partida	1. Define qué es una obra, si el grupo está de acuerdo avanza 3 casilleros	2. Da tres ejemplos de lo que es una obra intelectual. Si lo haces, avanza 4 casilleros	3.	4. Crea una canción para difundir el respeto al Derecho de Autor	5. Explica por qué existe el Derecho de Autor. Si lo haces con argumentos, avanza 4 casilleros	6.	7. Da dos argumentos a favor de por qué la gente quiera ser artista. Si lo haces, avanza 2 casilleros
							8. Dale un abrazo a quien esté sentado a tu derecha
15.	14. Canta una canción y dedícasela a quien esté sentado a tu izquierda	13. Enumera lo que cada autor pueda hacer con su obra. Si lo haces, avanza 2 casilleros	12. Argumenta ¿por qué no se puede disponer de la obra de un autor? Si el grupo está de acuerdo, avanza 3 casilleros	11. ¿Conoces casos de artistas que se “mueran de hambre”? y si no los conoces, pregunta al grupo por qué se da. Avanza 4 casilleros	10. Explica, con tus palabras, ¿qué es ser autor de una obra? Avanza 4 casilleros.	9.	
16. ¿Cómo y por qué se protegen las obras de los autores? Si explicas, avanza 4 casilleros							
17.	18. ¿Cuál es el valor de la creatividad? Si tu grupo acepta tu explicación, avanza 3 casilleros	19. Da 5 ejemplos de creatividad en tu región. Si lo haces, avanza 3 casilleros.	20.	21. Describe y diferencia las formas de autoría que existen. Si tu grupo acepta la explicación, avanza 4 casilleros	22. Arma una ronda con tu grupo mientras cantan una canción	23. ¿Qué es la piratería? Si tu grupo acepta la respuesta, avanza 6 casilleros	
							24. Explica qué significa registrar una obra. Da ejemplos. Si lo haces, avanza 1 casilleros
31. Diferencia una marca de un derecho de autor. Si tu grupo acepta la explicación, avanza 3 casilleros	30. Crea una proclama para respetar el Derecho de Autor en tu región y exponla en voz alta	29.	28. Explica ¿qué es un plagio? Si lo sabes, avanza 2 casilleros	27. ¿Qué es una marca? Avanza 3 si lo explicas bien.	26. ¿Cuándo se aplican los derechos morales de autor? Da ejemplos. Avanza 3 si lo logras.	25.	
32.							
33. ¿Los compradores tienen derechos? ¿Cuáles? Avanza 2 casilleros si los mencionas	34. ¿Cuándo y a quién se paga por el uso de una canción? Avanza 3 si lo sabes.	35. ¿Qué institución peruana protege el Derecho de Autor?	36. Cuando sepas que una persona ha comprado un disco compacto pirata ¿qué le dirás? Si convences al grupo, avanza 4	37. ¿Cuándo se puede reproducir libremente una obra? Si lo explicas, avanza 3 casilleros	38. Explica por qué el plagio y la piratería son un delito. Si lo argumentas bien, avanza 2 casilleros	39	40. Llegada

Cómo aprendió

Conocimiento aprendido	Estrategias para aprender	Actitudes
<p>¿Qué conocía del tema?</p> <p>¿Qué dificultades tuve para encontrar la información que necesitaba?</p> <p>¿Cuáles son mis nuevos aprendizajes?</p> <p>¿Cuál es mi opinión sobre el tema trabajado?</p> <p>¿Qué aplicación le encuentro para mi vida?</p>	<p>¿Qué estrategias usé para aprender?</p> <ul style="list-style-type: none">• Palabras claves• Analogías• Ilustraciones• Formulé preguntas <p>¿Qué estrategias me ayudaron a relacionar los conocimientos que ya tenía con los que adquirí?</p> <ul style="list-style-type: none">• Organizadores• Analogías• Otro.....	<p>Sobre el tema</p> <p>¿El tema me interesó o me aburríó?</p> <p>¿Qué actitudes he cambiado al aprender este tema?</p> <p>¿Me pongo en el lugar de la persona artista o creadora?</p> <p>¿Necesité o no mucha ayuda del docente o de mis compañeros?</p> <p>¿Colaboré constantemente con mis compañeros en las tareas y trabajos realizados?</p> <p>¿Me alcanzó el tiempo para realizar todas las actividades?</p>

Sesión 5

Alternativa: Disco compacto - Derechos de autor.

Surcando nuevos mares

10 min

Poner el disco compacto en un equipo con pantalla grande y buen audio. Invitar una primera vez a ver el video hasta el final con los créditos incluidos. Luego, visionarlo una segunda vez, para que se tomen los siguientes apuntes.

- Personajes
- Temas
- Soluciones
- Vocabulario
- Describir la historia que se presenta
- Identificar los problemas

Debate. Preguntas orientadoras; las mismas de la Unidad 1 - Derecho de Autor.

Arribando al muelle de la producción**30 min****Creación musical**

Se organizan en 6 grupos. Buscar en Internet. Preguntas orientadoras: ¿Cuál es la situación de los músicos!? ¿Tienen derechos de autor? ¿Existe la piratería y el plagio? ¿Existen normas para protegerlos? ¿La población las respeta? ¿Qué pasa al “bajar” música de una web?

- Perú
- Colombia, Venezuela y Brasil
- Estados Unidos y México
- España y Alemania
- India y Japón
- Egipto y Emiratos Árabes Unidos

Pasar la información a gráfico y presentar tipo exposición: Incluir países resaltados en mapa, banderas y cantantes o grupos de música juvenil de moda.

Lo que aprendió

Se llevará a cabo por medio de dos acciones.

- Diagrama de Venn: Comparar resultados del Perú con los países investigados. Similitudes y diferencias.
- Propuesta de solución a problemas en Perú. Identificarlos y proponen una o varias alternativas de solución, mencionando qué hacer.

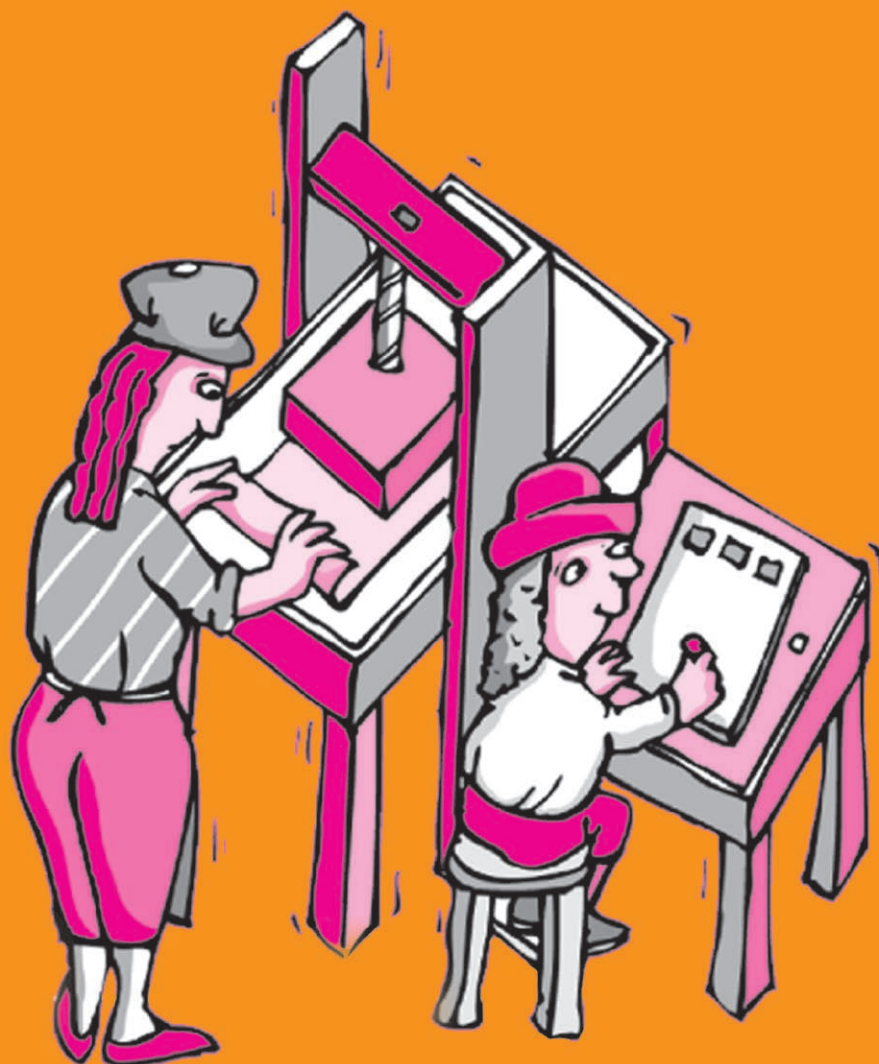
GUÍA METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

UNIDAD

3

PLAN LECTOR
PARA PRIMARIA



UNIDAD 3

PLAN LECTOR PARA PRIMARIA QUINTO Y SEXTO GRADO

Los oficios de la imaginación

Autor : Yolanda Reyes
Valor : Valorar la creatividad

Sesión 1: Tras las huellas de Homo Sapiens y Nuestra riqueza invisible

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

5 min

Iniciar la sesión preguntando a los estudiantes cuáles productos del aula fueron elaborados por inspiración humana y luego invitarlos a mencionar si han creado alguna obra o producto específico a lo largo de su vida.

Navegando por la lectura

15 min

Entregar a los estudiantes el texto.

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 10, 11, 12 y 13.
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Destacar términos compuestos, tales como Homo Sapiens o Derecho de Autor, los cuales serán explicados por el docente.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias.
 - Formular preguntas que la lectura les sugiera y separar el o los párrafos que estimen pertinente aclarar.

Ficha del estudiante

25 min

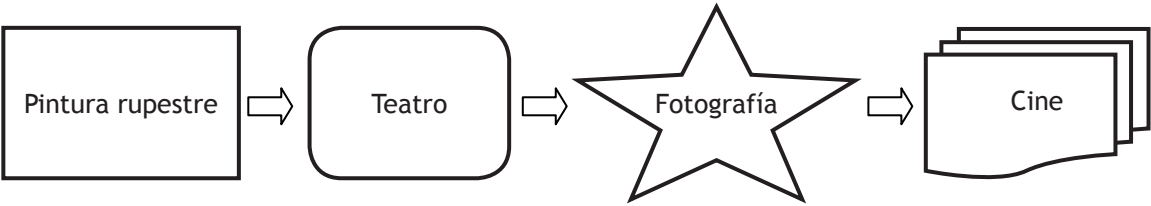


Ficha del estudiante: _____

SURCANDO NUEVOS MARES

Siguiendo las huellas

Elige un objeto o actividad y sigue su huella de evolución: por ejemplo:



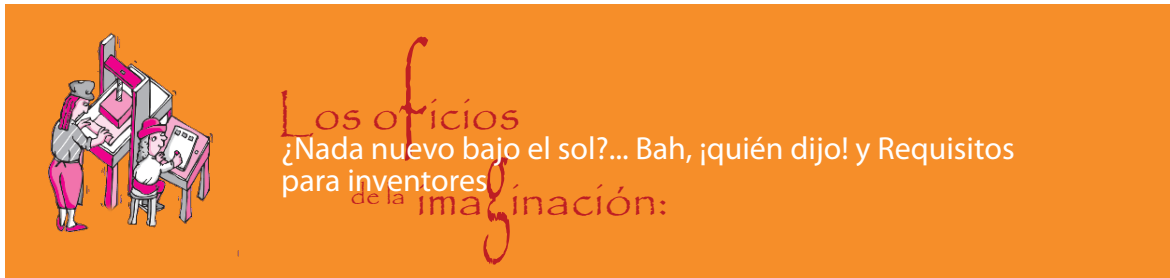
Mis producciones

Seguramente a lo largo de tu vida has elaborado poemas, cuentos o pinturas, en esta sección puedes dejar constancia de tu autoría:

Obra	Título	Nacimiento
Poema	Mi amigo Bobby	Mayo de 2010

ARRIBANDO AL MUELLE DE LA PRODUCCIÓN

Elabora una adivinanza sobre algún objeto que figure en las ilustraciones de las páginas leídas:



Autor : Yolanda Reyes

Valor : Valorar la creatividad

Sesión 2 : *¿Nada nuevo bajo el sol?... Bah, ¡quién dijo! y Requisitos para inventores*

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

5 min

Colocar en la pizarra lo siguiente:

Pergamino - imprenta
Carreta- avión

Máquina de escribir - computadora
Telégrafo- teléfono

Preguntar a los estudiantes ¿Qué les sugiere estas palabras?, ¿la vida de las personas ha cambiado por estos inventos?, ¿cómo?

Navegando por la lectura

8 min

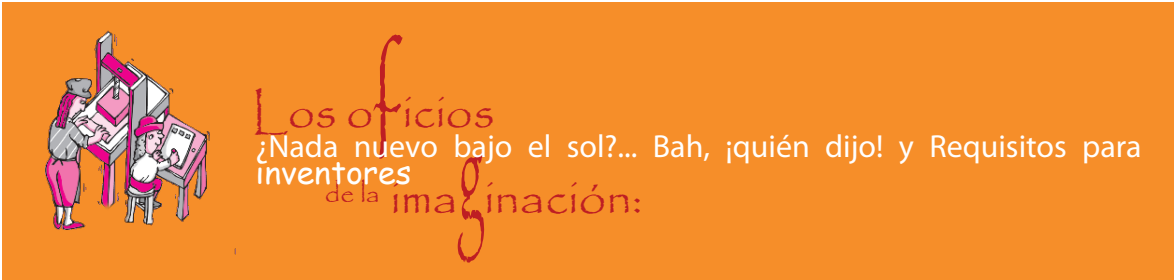
Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 14, 15, 16 y 17
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Destacar los términos compuestos, tales como propiedad industrial u otros, los cuales serán explicados por el docente.

Ficha del estudiante

32 min

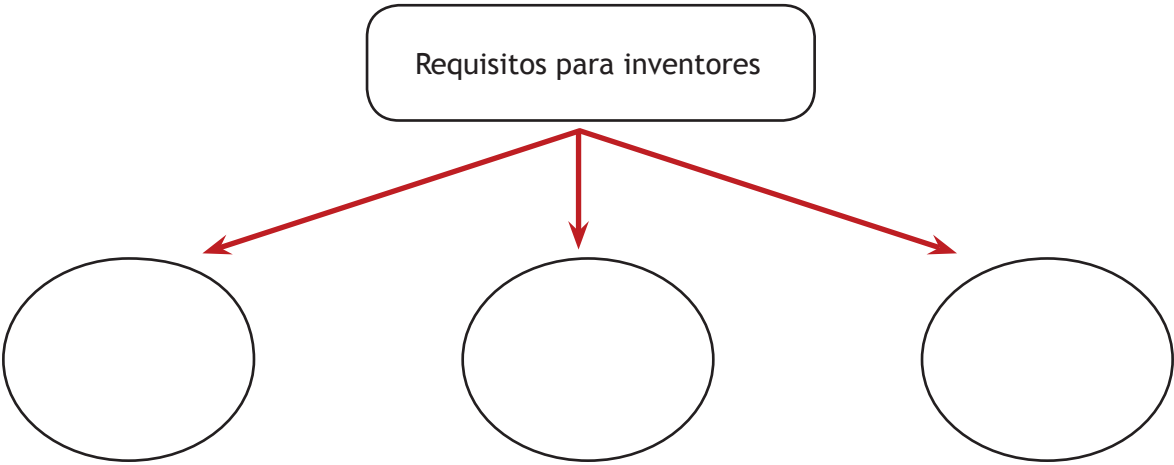


Ficha del estudiante: _____

Navegando por la lectura

La propiedad industrial

Completa el ordenador gráfico



Elabora un organizador gráfico sobre Derecho de Autor

Surcando nuevos mares

Identifica un problema y menciona qué se necesitaría inventar

 →



Autor : Yolanda Reyes

Valor : Valorar la creatividad

Sesión 3 : Maravillas de la imaginación y Derecho, del manuscrito a la imprenta

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

10 min

Solicitar a los estudiantes que narren un resumen del cuento “El gato con botas”, luego preguntar ¿quién es el autor? (Charles Perrault)

Preguntar si han visto la imagen de la pintura La Mona Lisa, que la describan, luego preguntar ¿quién es el autor? (Leonardo da Vinci)

Navegando por la lectura

8 min

Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 18,19,20 y 21
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Destacar los términos compuestos, tales como Derecho de Autor u otros, los cuales serán explicados por el docente.

Ficha del estudiante

22 min



Ficha del estudiante: _____

Surcando nuevos mares

Dibuja dos maravillas que hayas visto o leído, y menciona a sus autores:

Importancia de
la imprenta

➔

Arribando al muelle de la Producción

Escribe 5 oraciones que te inspiren los gráficos de las páginas seleccionadas:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Ficha del estudiante: _____

Navegando por la lectura

Torre de Palabras

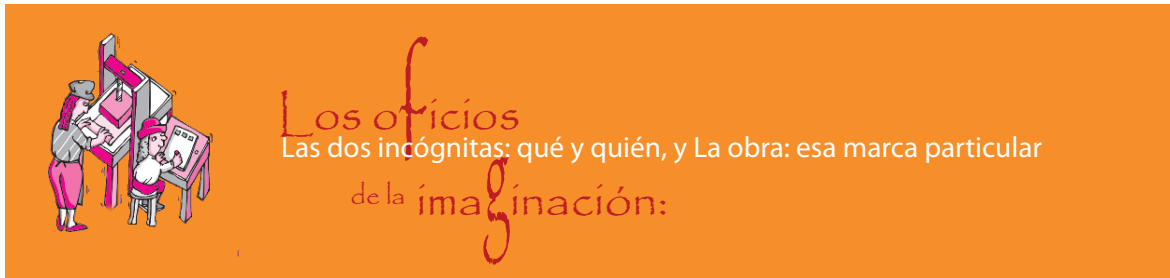
1. Es el símbolo del Derecho de Autor.
2. La Reina reconoció a los autores el derecho exclusivo a disponer de sus obras, mediante el Estatuto de 1710 aprobado por el Parlamento inglés. Fue la primera norma sobre Derecho de Autor en el mundo.
3. La revolución francesa proclamó que todas las personas somos , pues eliminó los privilegios.
4. La inventó Gutenberg.
5. A través de este medio podemos ver películas, escribir o escuchar música.
6. Es usada muchas veces para producir copias ilegales.

1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			

Reflexionando

Responde en la página posterior las preguntas de la página 23:

- a) ¿De qué van a vivir los autores que compusieron la letra y música de sus obras?
- b) ¿Quién paga a todos los artistas que cantan y tocan en ese disco?
- c) ¿Cómo va a hacer el productor para financiar el próximo disco?
- d) ¿Cómo puedes contribuir tú a estimular la creatividad y a valorar el talento de todas las personas que trabajaron en equipo para que esa música pudiera llegar a ti?



Autor : Yolanda Reyes

Valor : Valorar la creatividad
Respetar el Derecho de Autor

Sesión 5 : Las dos incógnitas: qué y quién, y La obra: esa marca particular

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

5 min

Mencionar a los estudiantes que las leyes y las disposiciones legales están para proteger los derechos de los ciudadanos, luego solicitar que mencionen aquellas que los protegen, tales como:

Declaración Universal de los Derechos Humanos
Constitución Política del Perú
Código de los niños y adolescentes

Navegando por la lectura

10 min

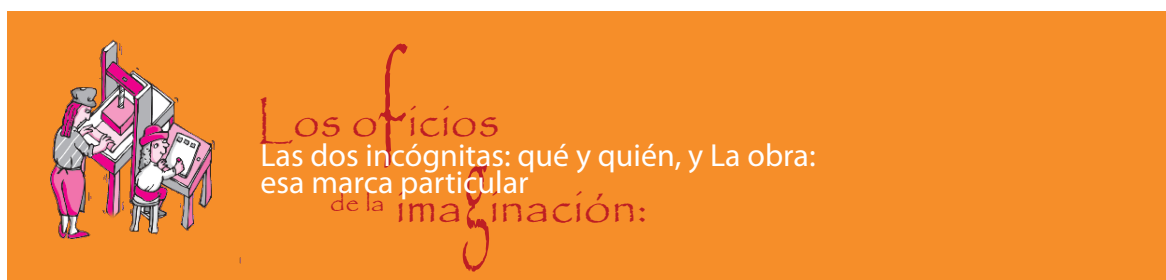
Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 26, 27, 28 y 29
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias.

Ficha del estudiante

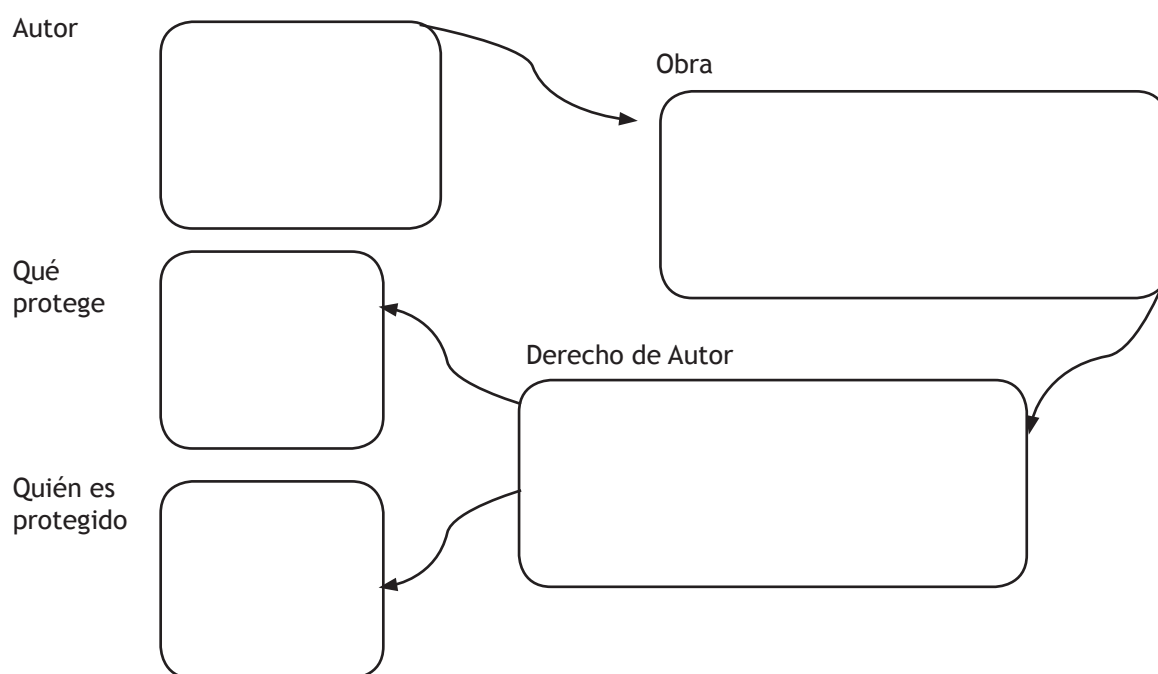
25 min



Ficha del estudiante: _____

Navegando por la lectura

Por las rutas del Derecho de Autor, completa las definiciones:



Arribando al muelle de la Producción

Elabora un acrónimo que emita un mensaje positivo sobre Derecho de Autor

Por ejemplo: OVNI: objeto volador no identificado



Autor : Yolanda Reyes

Valor : Valorar la creatividad

Sesión 6 : Obras de obras y Reglas de juego que protegen las obras

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

10 min

Solicitar a los estudiantes que mencionen obras literarias que han sido adaptadas para el cine, anotar en la pizarra:

El Señor de los anillos

Las aventuras de Pinocho

El Jorobado de Notre-Dame

Harry Potter y la Piedra Filosofal

Preguntar: ¿Las obras literarias son representadas igual que en la versión escrita?, ¿han leído alguna obra que luego haya sido llevada al cine o a la televisión?, ¿qué cambios han identificado?, ¿se respetó el tema de la obra?, ¿estuvieron todos los personajes?

Navegando por la lectura

10 min

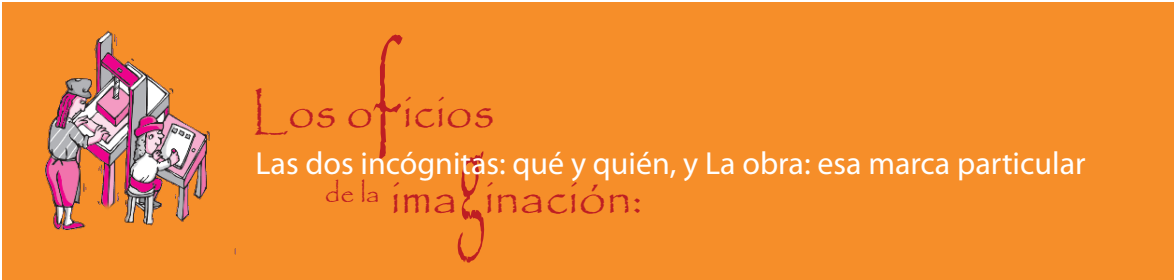
Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 30, 31, 32 y 33
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias

Ficha del estudiante

25 min



Ficha del estudiante: _____

Navegando por la lectura

Elabora un organizador gráfico sobre cómo el Derecho de Autor ha establecido categorías entre las obras:

Explica con tus palabras los criterios de protección de una obra

Se protege la forma	→	
Se protege la originalidad	→	
La protección es independiente del género o de la forma de expresión	→	

Surcando nuevos mares

Menciona un autor que utilice seudónimo

Autor	→	Seudónimo
-------	---	-----------

Escribe tu nombre y crea tu seudónimo

Autor	→	Seudónimo
-------	---	-----------



Autor : Yolanda Reyes
Valor : Valorar la creatividad
Respetar el Derecho de Autor
Sesión 7 : La firma del autor

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

15 min

Organizar a los estudiantes en grupos y solicitar que elaboren una adivinanza sobre una fruta y pongan sus nombres en una hoja de papel

Recoger los trabajos y empezar a leer: una vez que se haya dado la respuesta correcta, pedir que los integrantes del grupo se identifiquen como los autores de esa adivinanza.

Navegando por la lectura

10 min

Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 34 y 35
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias

Ficha del estudiante

20 min



Ficha del estudiante: _____

Navegando por la lectura

Define las siguientes palabras

Autor: _____

Coautores: _____

Obras en colaboración: _____

Obras colectivas: _____

Surcando nuevos mares

Menciona dos obras e identifica a su autor o autores:

Obra	Autor/autores	Tipo de autoría
1.		
2.		



Autor : Yolanda Reyes
Valor : Valorar la creatividad
Respetar el Derecho de Autor
Sesión 8 : Contenido del Derecho de Autor: los derechos morales y Contenido del Derecho de Autor: los derechos patrimoniales

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar 10 min

Pegar en la pizarra un papelógrafo con la siguiente información:

¿Respeto a los autores?	Si	No
• Cuando elaboro mis trabajos de investigación cito las obras que utilicé		
• He modificado el trabajo de un amigo para hacerlo pasar por propio		
• He negociado con la producción intelectual de otros		
• Siempre he colocado los nombres de los compañeros que han trabajado en una obra colectiva		
• He puesto mi nombre en una obra colectiva aun sin haber contribuido en ella		
• He divulgado escritos personales sin consentimiento de los autores		

Solicitar que cada estudiante complete el cuadro en una hoja e inducir a la reflexión sobre la importancia de respetar el Derecho de Autor.

Navegando por la lectura 10 min

Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 36, 37, 38 y 39
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias.

Ficha del estudiante 25 min



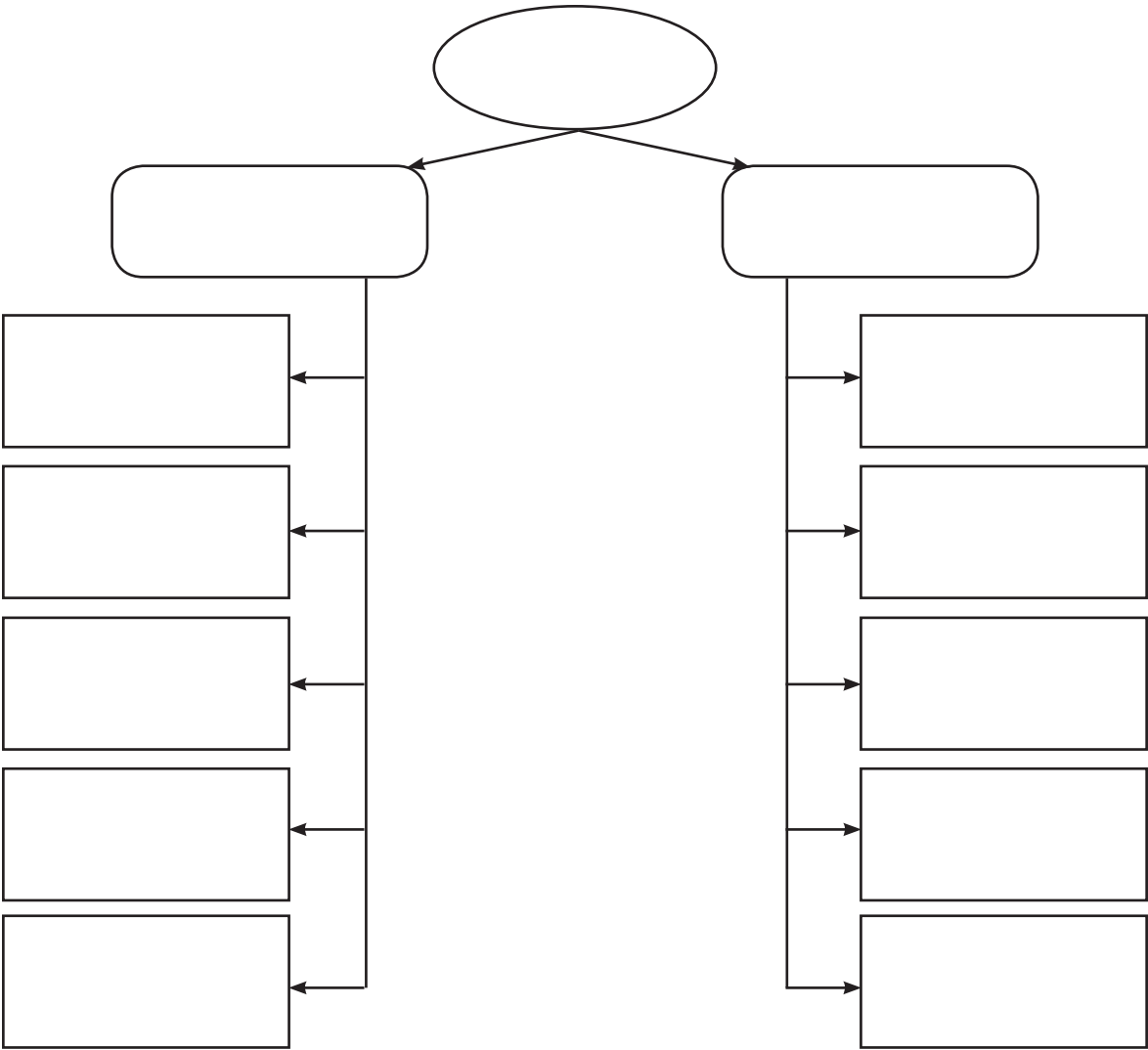
Los oficios

Contenido del Derecho de Autor: los derechos morales y
Contenido del Derecho de Autor: los derechos patrimoniales
de la imaginación:

Ficha del estudiante: _____

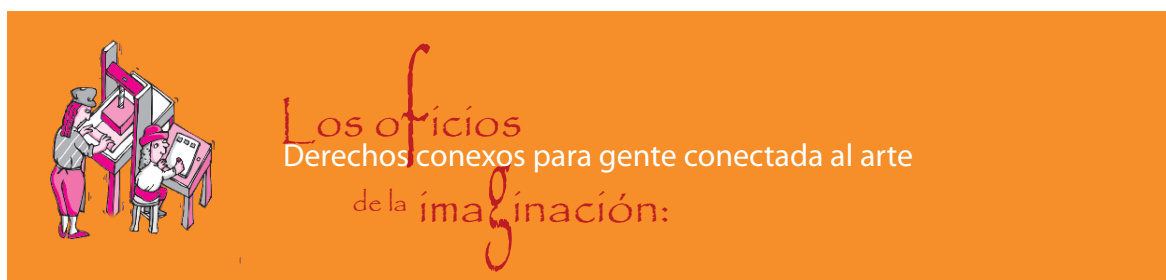
Navegando por la lectura

Completa el organizador gráfico sobre los derechos morales y patrimoniales



Arribando al muelle de la Producción

Elige un cuento y grafica



Autor : Yolanda Reyes

Valor : Valorar la creatividad

Respetar el Derecho de Autor

Sesión 9 : Derechos conexos para gente conectada al arte

ESTRATEGIA DE ANIMACIÓN DE LA LECTURA

Preparándonos para zarpar

5 min

Solicitar a los estudiantes que traigan un disco compacto con música de sus cantantes favoritos. Con el material en el aula preguntar: ¿Sus cantantes o grupos musicales son autores de las canciones que interpretan?, ¿creen que ellos tienen derechos sobre sus interpretaciones?, ¿por qué?

Navegando por la lectura

10 min

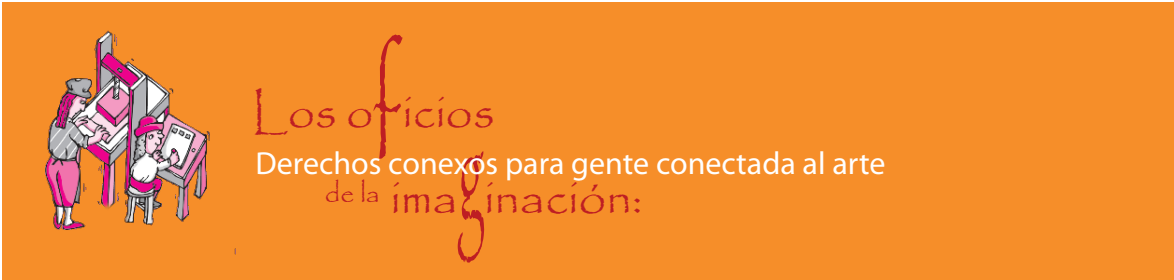
Entregar a los estudiantes el texto.

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 40 y 41
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias

Ficha del estudiante

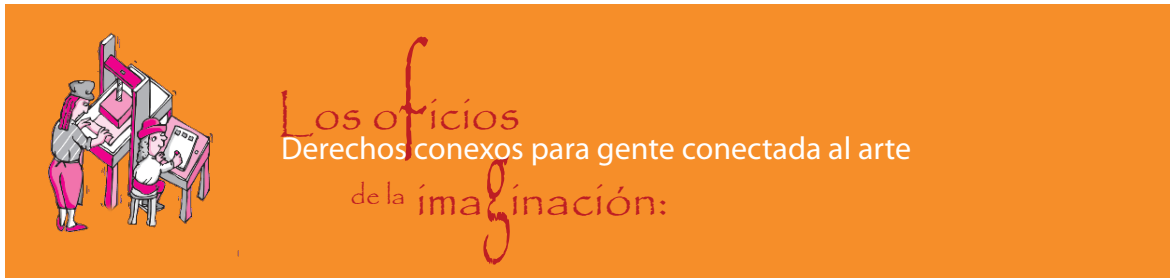
30 min



Ficha del estudiante: _____

Arribando al muelle de la Producción

Elabora una historieta sobre derechos conexos. Utiliza nueve viñetas para la historia



Autor : Yolanda Reyes
Valor : Valorar la creatividad
Respetar el Derecho de Autor

Sesión 10 : Derechos en la balanza

Preparándonos para zarpar

5 min

Solicitar a los estudiantes que enumeren situaciones de aprendizaje donde respetan el Derecho de Autor. Escribir en la pizarra

Citar bibliografía usada
Hacer uso del derecho de cita usando las comillas
Reproducir un artículo para estudiar
Representar mediante actuaciones obras de teatro o musicales

Reflexionar sobre la importancia del respeto al Derecho de Autor

Navegando por la lectura

10 min

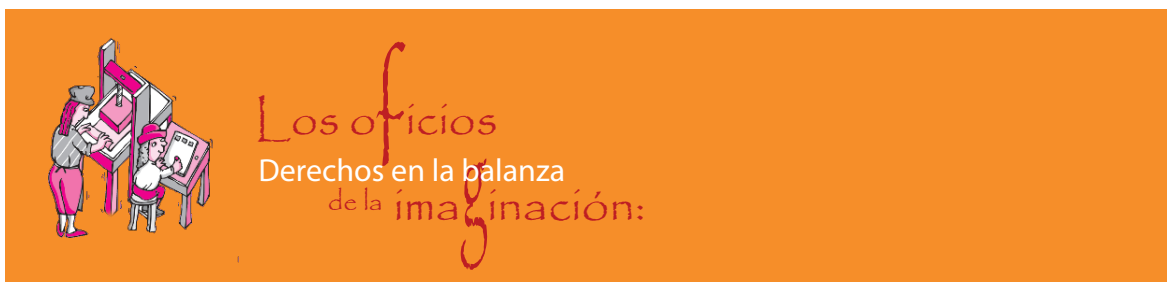
Entregar a los estudiantes el texto

Pasos a seguir:

1. Realizar una lectura rápida y continua de las páginas 42 y 43
2. Luego, realizar una lectura pausada para:
 - Identificar palabras desconocidas y elaborar fichas de significado fuera del aula.
 - Reconocer las ideas principales y secundarias
 - Enumerar las limitaciones y excepciones al Derecho de Autor

Ficha del estudiante

30 min



Ficha del estudiante: _____

Arribando al muelle de la Producción

Elabora 6 compromisos que asumirás como ciudadano que valora su producción intelectual y respeta el Derecho de Autor de los demás.

Mi compromiso como autor

La Dirección de Derecho de Autor del
INDECOPI certifica que

contribuye todos los días a estimular la
creatividad artística y literaria.

Firma

UNIDAD

4

GUÍA

METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

CREA Y RECREA
EL TEATRO EN LA
ESCUELA



Obra teatral, para el proyecto formando pequeños consumidores que respetan la propiedad intelectual.
Foto de Fernando Valle.

UNIDAD 4

CREA Y RECREA EL TEATRO EN LA ESCUELA QUINTO Y SEXTO GRADO

El presente taller parte de la necesidad de ayudar a definir una conciencia sobre el valor de la propiedad Intelectual, el Derecho de Autor en la promoción de la cultura y el desarrollo económico, para luego desarrollar la importancia de aceptarse como individuo de la sociedad a la que pertenece, su competencia en ella, y su valía.

Capacidades e indicadores

ÁREAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Comunicación Integral	A partir de la estructuración de su identidad básica se relaciona con sus pares y es capaz de incorporarse y participar en las actividades grupales.	INTEGRACIÓN Se reconoce como parte del grupo mostrando confianza para expresarse ante los demás, participando activamente y respetando la opinión de otros.
Personal Social	Estructura una identidad básica acorde con la percepción que tiene el o la estudiante de sí mismo (a) y desarrolla las herramientas psico-físicas necesarias para expresarse.	DESINHIBICIÓN Muestra su imagen corporal dominando voz y cuerpo en la ejecución de movimientos secuenciales.
Educación por el Arte	Expresa ideas, sentimientos y emociones de manera libre con el cuerpo y con la voz.	Participa activamente, trabaja en grupo.

Estructura del taller

Los módulos y las sesiones de aprendizaje se realizan en 3 bloques de 90 minutos cada uno:

Propuesta didáctica	Nombre del módulo o de la actividad	Objetivo
Módulo 1	Nos conocemos	Desinhibición e integración que le permitirá trabajar en confianza con el grupo.
Actividad de Aprendizaje I	El cuerpo en movimiento	Preparación para encontrar e identificar su propia identidad corporal.
Actividad de Aprendizaje II	La expresión vocal y corporal	El cuerpo y la voz le ofrecen distintas posibilidades de expresión.
Actividad de Aprendizaje III	Nuestro proyecto	Preparación integral para un trabajo artístico que pondrá en evidencia algunas características propias de la percepción que tiene el estudiante de sí mismo.
Módulo 2	El personaje	Permitir que conozca, se familiarice y haga uso adecuado y expresivo del espacio.
Módulo 3	La puesta en escena	Oportunidad para demostrar los logros obtenidos que podrá expresar mediante la representación dramática, tras un periodo de aprendizaje previo.

MODULO 1: NOS CONOCEMOS

ENFOQUE: ESQUEMA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



Capacidades e Indicadores de evaluación.

Capacidades	Indicadores de evaluación
Estructura una identidad básica y desarrolla herramientas psicofísicas necesarias para expresarse. Se relaciona con sus pares y es capaz de incorporarse, participando en las actividades grupales. Expresa ideas, sentimientos y emociones a través de acciones con el cuerpo y la voz.	DESINHIBICIÓN Muestra su imagen realizando desplazamientos libres en el espacio. INTEGRACIÓN Muestra confianza para expresarse y compartir con los demás sus ideas, emociones y sentimientos, participando activamente y respetando la opinión de otros.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

EXPLORA: 20 min
IMAGEN CORPORAL - CONFIANZA EN EL GRUPO

- Conocer a los demás
Sentados en el piso y formando una ronda, el docente dice su nombre completo y cuenta lo que más le gusta hacer. Pueden ser actividades relacionadas con el arte, deportes u otras. Al final explica la razón por la cual le gusta el teatro a fin de generar un ambiente de confianza. De esta manera, fomentará un diálogo con los estudiantes, pero si alguno se inhibe, el facilitador coadyuvará a generar un ambiente adecuado, permitiendo así que todos hablen.
- Ejercicios de presentación y reconocimiento
El docente forma a los estudiantes en una ronda, explica que él va a marcar un compás con la pandereta y que será cada vez más rápido. Mientras tanto, ellos deben decir su nombre con una pelota en la mano e inmediatamente lanzarla a otro al ritmo de la pandereta y así, sucesivamente. Cuando el instrumento deje de sonar el que tiene la pelota en la mano, pierde, pero no sale del juego. Así se repite el ejercicio varias veces hasta que todos hayan dicho su nombre.

Luego se hace una variante del ejercicio aumentando el grado de dificultad y siguiendo el mismo procedimiento, pero esta vez el que empieza lanza la pelota y dice el nombre a quien va dirigida. Si alguien se equivoca, empieza todo de nuevo.

IDENTIFICA:

15 min

IMAGEN CORPORAL - PARTICIPACIÓN ACTIVA
EJERCICIOS DESINHIBICIÓN▷ **El espejo**

El docente explica que el ejercicio se realiza en parejas y se jugará libremente con movimientos simples para que el compañero pueda seguirlo. Cada grupo decidirá quién es el espejo y quién es la persona. El que hace de persona es quien manda, por lo cual el espejo debe imitar casi a la perfección los movimientos planteados por su par, hechos al mismo tiempo y no en desfase. Para ello se requiere de mucha concentración, evitando movimientos bruscos y complejos. Después de un tiempo cambian los roles.

▷ **Los objetos**

El docente explica a los estudiantes que todos formarán un solo grupo. Señala que mencionará nombres de objetos y de acuerdo a lo indicado los participantes deberán unirse para crearlo, como mejor les parezca, con su propio cuerpo. Todos deben reaccionar de manera espontánea e inmediata, usando su creatividad.

Ejemplos:

Un edificio

Un auto

Un peine

Una Licuadora. (En este caso habrá una ligera variante, se agregará sonido y movimiento).

Una sartén con dos huevos friéndose. (Agregar sonido y movimiento).

Un Árbol con manzanas que lo mueve el viento. (Agregar sonido).

Una ola gigante. (Agregar sonido y movimiento).

Un plato de tallarines.

INTEGRA:

40 min

DOMINIO CORPORAL - PARTICIPACIÓN ACTIVA▷ **Yo estoy haciendo**

Todos se sientan de un lado del aula mirando hacia un frente, mientras el docente explica que el ejercicio, esta vez, es individual y consiste en una acción.

La acción es el verbo activo que busca conseguir un objetivo y siempre causa efecto en uno mismo y en el sujeto al que va dirigida. El efecto puede ser positivo o negativo. Se debe indicar que la acción es específica.

Una Acción debe: 1.- Comprobar su efecto en la otra persona.

2.- Ser estimulante para quien la realiza.

3.- Debe realizarse físicamente.

4.- Debe ser específica.

5.- Debe tener importancia para quien la realiza y con ello generar una urgencia por conseguirla.

Sale el primer voluntario al centro del espacio vacío y desarrolla una acción física, la cual debe tener un inicio, desarrollo y final. Ejemplo: Comer, peinarse o lavarse las manos.

JUEGO DRAMÁTICO

➤ Pero y entonces (Ejercicios de Acción y reacción)

La clase se divide en dos y cada grupo inventa una historia que tenga una secuencia. Se usa las palabras “pero” y “entonces”, El ejercicio es con mímica sin hablar y hay un narrador que cuenta la historia; la cual debe tener un inicio, desarrollo y final.
Ejemplo: La abuelita de la Caperucita está enferma...
Entonces ... la mamá envía a Caperucita a visitar a la abuelita
Pero .. para llegar a la casa de la abuelita tiene que cruzar el bosque.
Entonces .. su mamá le advierte que no hable con nadie en el camino.
Pero... Caperucita olvidó el consejo y en el bosque se encontró con el Lobo, etc.

EXPRESA:

15 min

CONFIANZA EN EL GRUPO - PARTICIPACIÓN ACTIVA

EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN

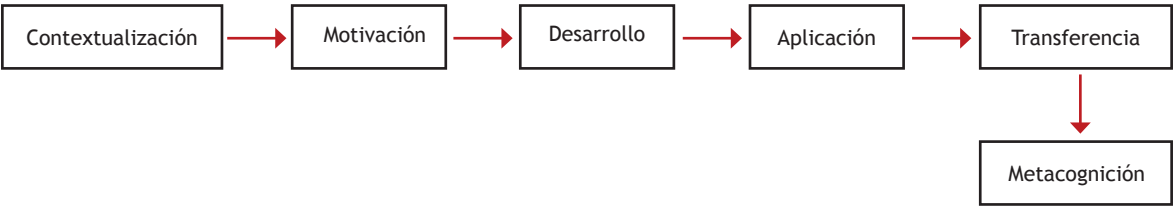
➤ El microbus

Esta vez participa toda la clase y el docente indica a los estudiantes que cada uno asuma un rol dentro del microbús, desarrollando situaciones cotidianas que se pueden presentar durante un viaje, desde la perspectiva del cobrador, el conductor, el viejito la embarazada, el estudiante, el ratero, la creída, el conquistador, etc.

La improvisación debe llegar a su fin en cuanto el docente lo decida, de preferencia permitiendo el desarrollo de la mayor cantidad de situaciones.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1: EL CUERPO EN MOVIMIENTO

ENFOQUE: ESQUEMA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



Capacidades e indicadores de evaluación

Capacidades y actitudes	Indicadores de Evaluación
Ejecuta movimientos y reconoce las partes del cuerpo en forma segmentada y global.	Usa su cuerpo, explora con el movimiento y en la representación. Demuestra dominio corporal.
Afirma su valor personal y confianza en sí mismo y en los demás.	Muestra una actitud libre frente a la propuesta.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CONTEXTUALIZACIÓN:

10 min

El docente busca imágenes de revistas o periódicos, en las cuales se ve a los conductores de algún noticiario; luego las recorta y usa para la motivación.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

5 min

El docente inicia el diálogo sobre el tema de los noticiarios para determinar qué se conoce de ellos y qué tipo de noticias transmiten, (deportivas, políticas, sociales, culturales, etc.). De inmediato muestra las imágenes y se fomenta el intercambio de ideas.

Mi versión de...

Había una vez...

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

5 min

El docente pregunta a los estudiantes.

¿Qué pasaría si fuéramos periodistas?

¿Qué tipo de periodista serías? ¿De reportajes, de deportes, de cultura?

DESARROLLO

30 min

El docente elige algunas dinámicas, según el grupo de trabajo.

I.- Calentamiento corporal

▷ Pega encantados

El docente solicita a la clase un voluntario para que “lleve la pega” y sea quien atrape en el menor tiempo posible a los integrantes del taller. Al dar la partida todos deben correr o caminar por el espacio determinado. El estudiante que sea tocado por quien la “lleva” quedará inmóvil. Para ser liberado, alguno de sus compañeros tendrá que pasar debajo de sus piernas. Luego, si el estudiante que la “lleva” no puede atrapar a todos, se nombra a un ayudante más. Pueden ser hasta tres los que “lleven la pega”, dependiendo del número de estudiantes que integran el grupo.

▷ Sigue el movimiento

De pie, formando una ronda, el docente realiza un movimiento, mientras que el compañero de la derecha repite con él y luego todo el círculo hace lo mismo. Se avanza por la derecha y el que sigue realiza el primer movimiento pero agrega uno nuevo; el de la derecha, a su vez, replica los dos movimientos más el suyo y así sucesivamente hasta que todos hayan hecho el ejercicio. Se recomienda a los demás que se concentren y vayan observando con atención hasta terminar la ronda. Si la clase es numerosa hacer dos rondas.

▷ El cazador

Todos se sientan en círculo amplio y en el centro se ubica un estudiante con los ojos vendados; es el cazador que busca a los que están sentados. Cuando encuentra a alguien debe tocarle el rostro y adivinar quién es, si lo hace la presa es el nuevo cazador, caso contrario, sigue jugando con el mismo rol.

▷ **El cardumen**

Se divide la clase en dos, pero si son pocos se hace un solo grupo. Alguien lo encabeza y propone un ritmo o movimiento mientras se desplaza, el resto lo sigue, lo imita en todo y después de unos minutos le cede el mando al que esté a su derecha o izquierda, quien será el nuevo guía. El juego termina cuando todos han sido guías o el docente lo disponga.

▷ **El noticiario**

El docente enseña imágenes de personas dirigiendo un programa de televisión o noticiarios, conversan diez minutos sobre los medios de comunicación y las variantes que hay en los temas de las noticias, tales los casos de eventos deportivos, de moda, política, de cine, etc.

Luego divide la clase en dos o tres grupos, de tres o cuatro integrantes cada uno, según la cantidad de estudiantes; les explica que sólo tienen quince minutos para ponerse de acuerdo y elaborar creativamente su propio noticiario. Ellos deben escoger el tema de la noticias, los personajes y ensayarlo hasta que esté listo para mostrar. Pueden usar todos los elementos que haya en el aula. Cuando se cumplen quince minutos, el docente invita a que todos se sienten a un lado del salón dejando un espacio vacío para la escenificación de cada grupo.

II.- Calentamiento corporal

▷ **Pega de animales**

Se nombra a un voluntario para que “lleve la pega” y atrape en el menor tiempo a todos los integrantes del taller. Al dar la partida, todos deben correr o caminar por el espacio establecido, en tanto que quien la “lleva” debe adoptar la forma de un animal y reproducir sus sonidos. Un estudiante que sea tocado se convertirá en el mismo animal y juntos atraparán al resto. Así cada vez habrá más integrantes que la “lleven”. El juego termina cuando todos están atrapados; se puede repetir otra vez.

▷ **Grupo de números**

Con una pandereta el docente marca un compás y todos los estudiantes caminan por el espacio asignado escuchando el ritmo musical, luego el facilitador deja de tocar el instrumento y dice un número. Todos se deben agrupar en la cantidad señalada y los que no tienen grupo salen del juego y se sientan. La actividad termina cuando queda un solo grupo.

▷ **El porfiado**

El docente indica que este juego se basa en la confianza que brindan los compañeros del grupo y destaca su importancia. Participan tres integrantes, dos deben pararse mirándose cara a cara a una distancia de 50 cm y el tercero, en medio de los dos, sin desplazarse, se balancea hacia adelante y hacia atrás, mientras los otros frenan la oscilación y lo impulsan hacia el centro, despacio, como si fuera un péndulo. Después de unos minutos pasa otro al medio. El ejercicio termina cuando los tres han estado en el medio. Se puede poner una música clásica o relajante.

▷ **Caminata a ciegas**

Este juego se basa en la confianza que te brinda el compañero, pues se juntan en parejas, uno es el guía y el otro cierra los ojos (o le sujetan un pañuelo) y se deja llevar. El guía toma de las manos al “ciego” y propone el ritmo de la caminata y el rumbo, propiciando un juego en distintos niveles.

▷ **Mi versión de “Los tres Chachitos”**

El docente conversa con los estudiantes y él les hace recordar que toda historia tiene un inicio, desarrollo y final, que esta vez ellos pueden tomar como ejemplo la historia de los tres chachitos, pero creando su propia versión, en otro contexto espacial. Los personajes son los mismos y se pueden integrar a otros nuevos que complementen la historia. Se puede hablar, cantar y usar todos los elementos que hay en el salón como apoyo. Se divide la clase en dos grupos, se asigna un número a cada uno y se establecen quince minutos para elaborar la historia. Cuando terminan cada grupo pone en escena su versión.

III.- Calentamiento corporal -

▷ **Pega pompis**

Se nombra a dos voluntarios para que “lleven la pega” y atrapar en el menor tiempo a los integrantes del taller. Al dar la partida, todos deben correr o caminar por el espacio asignado. Los que la “lleven” deben atrapar a los demás con un toque de cadera. Si el que corre es tocado, queda inmóvil y se mantiene en el sitio como obstáculo. El juego termina cuando todos quedan atrapados. Se puede repetir una vez más.

▷ **La mano que guía:**

Se forman por parejas, se miran cara a cara, uno de los integrantes es el guía y pone su mano cerca de la cara del otro compañero y este le sigue con todo el cuerpo a los movimientos que realice la mano. Prueban texturas, giros, ritmos, vueltas, niveles, saltos, después de unos minutos cambian de rol.

▷ **Transforma la silla**

Los estudiantes están sentados a un lado del salón, en el espacio vacío hay una silla y todos deben pensar en qué objeto se puede transformar. Por ejemplo, un bote, una sombrilla, una tabla hawaiana, etc.

El docente debe darles unos segundos para pensar y luego pedir un voluntario que salga al medio y use la silla para plantear su idea. Los demás deben decir en qué se ha convertido. El juego termina cuando todos han transformado el objeto.

▷ **Quién soy, dónde estoy**

Los estudiantes deben escoger un lugar y a los personajes que transitan en ese espacio. Las acciones deben ser claras para que el espectador entienda dónde están y quiénes son. El ejercicio es sin hablar, mudo.

Ejemplo: La playa, el heladero, las chicas tomando sol, el surfista, etc.

El facilitador divide la clase en grupos de tres o de cuatro integrantes, les asigna un número a cada uno y les recuerda que primero deben ponerse de acuerdo en escoger el lugar, luego los personajes. Se dará diez minutos para elaborar el ejercicio. Los participantes deben planear y ensayarlo. Pasado el tiempo se sientan y muestran lo hecho. Después del término de cada ejercicio, los que están sentados deberán decir dónde están y quiénes son.

▷ **Había una vez ...**

El docente divide la clase en tres grupos, luego explica el ejercicio que consiste en escenificar la época y el lugar específico que será dado en secreto a cada uno. Tendrán quince minutos para prepararse, escoger los personajes y plantear los roles específicos.

Épocas: Los egipcios, - lugar: dentro del Palacio del faraón.
El viejo Oeste - lugar: una cantina
En el año 3100 - lugar: El espacio sideral
Cuando termina el tiempo de preparación, todos se sientan y el grupo designado escenifica el ejercicio. Los demás deben decir a que época corresponde, dónde están y quiénes son.

APLICACIÓN:

15 min

Narración “Crea su propio noticiario”
Mi versión de “Los tres Chachitos”
Había una vez “En Egipto”, “El viejo Oeste”, “Es el espacio sideral”

TRANSFERENCIA:

20 min

Dramatiza las historias creadas - expresa ideas y sentimientos

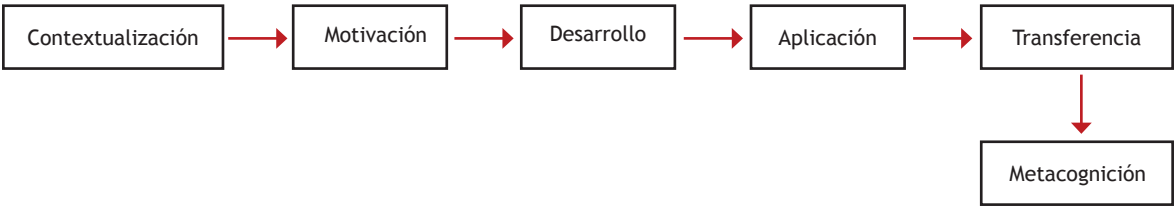
METACOGNICIÓN:

5 min

Reflexiona sobre la capacidad de expresarse con el cuerpo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2: LA EXPRESIÓN CORPORAL Y VOCAL

ENFOQUE: ESQUEMA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



Capacidades e indicadores de evaluación

Capacidades y actitudes	Indicadores de Evaluación
Ejecuta movimientos y reconoce las partes del cuerpo en forma segmentada y global. Proyecta la voz hacia el público.	Ejecuta movimientos corporales manejando con destreza su cuerpo. Demuestra dominio vocal y proyecta la voz. Reconoce la importancia de practicar ejercicios de expresión corporal y vocal para lograr dominio sobre sus herramientas expresivas.
Disfruta ejecutando los ejercicios y lo expresa sin temor ante los demás.	Se reconoce como parte integrante en un grupo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CONTEXTUALIZACIÓN:

10 min

El docente busca imágenes de revistas o periódicos, donde se vean distintas posturas corporales y estructuras óseas.

Poner un disco compacto con distintos matices de voz para establecer que en ambas formas de expresión también existen diferencias.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA:

5 min

Se inicia un diálogo sobre las partes más importantes de nuestro cuerpo y las más grandes, para ver cómo se ejercitan o mueven. Posteriormente se discute sobre las articulaciones más pequeñas, involucrándolas también con el movimiento. Hablamos, analizamos y hacemos comentarios.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA:

5 min

A través de preguntas motivamos al estudiante en la realización del ejercicio.

¿Puedes describir cómo es tu estructura física?

¿Crees que tu cuerpo tiene la capacidad de expresar? ¿Por qué?

¿Crees que la voz es importante como un medio de expresión? ¿Por qué?

DESARROLLO:

30 min

El docente elige algunas dinámicas según el grupo de trabajo.

I.- Calentamiento corporal

▷ Pega gusano

El docente indica quién lleva la “pega” pues será el único que puede atrapar a los que corren por el espacio. Cuando un compañero es tocado, debe pasar por delante y entre las piernas del primero. Luego se sujeta de su cintura por atrás y los dos juntos van por el resto. El gusano va creciendo como si fuera un tren, su cola puede impedir el paso de los que corren, pero no puede atrapar a nadie. Sólo se hace con la cabeza del “gusano”, es decir del que va adelante. El juego termina cuando queda uno y ese es el ganador.

▷ El director oculto

El docente indica que se sienten en un círculo. Un voluntario sale fuera del aula. Se elige una canción y a un estudiante que haga las veces de director. Debe ser secreto. Luego se hace pasar al voluntario. Todos cantan la canción a la vez que imitan los gestos del director. El voluntario debe adivinar quién es el verdadero director, así se repite varias veces para dar oportunidad a que varios puedan dirigir el grupo.

▷ Vocalizando

El docente indica que caminen por el espacio. Cada estudiante va pronunciando la primera vocal de su nombre. Se van agrupando los que tienen la misma vocal. Cuando los grupos están formados, inventan e interpretan una canción, usando sólo su vocal. Al terminar cada grupo muestra su ejercicio, los demás observan.

▷ El refrigerador

El docente cuelga en la pared una fotografía de un refrigerador con la puerta abierta y lleno de comida. Los estudiantes se sientan en un semicírculo mirando la imagen, el docente

les indica que se paren y que se dispersen por el espacio, después los detiene y les pide imaginar que tienen una refrigeradora en frente. Les dice que deben llenarla de alimentos imaginariamente, ¡cuidado con los huevos!, ¿qué pasa si se nos cae uno? Así con distintos pesos, volúmenes, olores y texturas, hasta que el docente crea conveniente terminar el juego.

▷ **El astronauta**

El docente enumera del 0 al 5, seis hojas de papel, con números grandes y las muestra a los estudiantes que están sentados en un semicírculo. Todos repiten los números en voz alta del 5 al 0, cuando llegan al cero, pegan un salto como si salieran disparados y tienen que imaginarse que están en el espacio. Entonces simulan que son astronautas flotando ingravidos, caminan muy lento, levantando las piernas como si flotasen. Al mismo tiempo mueven los brazos poco a poco, en distintas direcciones e intentan sostenerse un largo tiempo sobre una sola pierna. Después cambian de pierna y se repite todo. El docente decide cuándo acaba el juego.

▷ **El baúl mágico**

El docente pone en el centro del salón una caja llena de elementos, en donde hay vestuario, pelucas, sombreros, objetos, etc.

Se forman grupos de cuatro o cinco estudiantes. Luego un miembro de cada grupo escoge tres elementos y vuelve con su equipo, se sientan en el suelo y crean una historia, que luego representarán ante el resto de sus compañeros utilizando sólo mímica. Finalizada la representación los diferentes grupos explican lo que han entendido. Un grupo tras otro representa su pequeña historia.

II.- Calentamiento corporal

▷ **Rotación espacial**

Los estudiantes se distribuyen libremente por el espacio y escuchan con atención una música suave. El docente va dando indicaciones: girar suavemente el cuello de derecha a izquierda, dejar caer la cabeza hacia adelante y hacia atrás; ahora hacia un lado y hacia el otro: hacer un movimiento rotativo, en un sentido y después en otro. Luego se sigue, con las muñecas, los hombros, los brazos, las caderas. Para finalizar se sientan en el suelo, hacen estos movimientos con los pies hacia un lado y hacia el otro, hacia arriba y hacia abajo, después se levantan y empiezan a mover todo el cuerpo, desplazándose por el aula moviendo el cuerpo rotativamente.

▷ **El mundo sin la S**

El docente forma un círculo donde todos están sentados, luego sale un voluntario al medio. Los estudiantes le hacen preguntas que debe contestar sin pronunciar ninguna S. Si se equivoca pierde, se sienta y sale otro. El juego continúa hasta que todos hayan pasado.

▷ **Qué siento**

Dispersos por todo el espacio. A una señal del docente, los estudiantes exteriorizan un sentimiento (alegría, tristeza, enfado, miedo, duda...), se observan y se deben ir juntando aquellos que expresan las mismas emociones. Una vez hechos los grupos, exteriorizan ese sentimiento todos juntos.

▷ **Instrumentos locos**

El docente designa verbalmente un instrumento para cada participante: tambor, flauta, trompeta, maracas, xilófono, batería, piano, guitarra, etc. A la voz de orden, cada estudiante,

se pasea por el espacio de juego dando vida, con su movimiento, al instrumento invisible asignado, imitando también su sonido. A una nueva indicación sólo se mueven los instrumentos que el docente indique: por ejemplo, flautas y tambores. Y así sucesivamente, hasta que todos los instrumentos hayan desfilado por grupos.

▷ **La caja sorpresa**

Se forman equipos de cuatro estudiantes, cada grupo debe ponerse de acuerdo sobre qué personaje sorpresa saldrá de la caja. Se les da cinco minutos para ponerse de acuerdo. Cada estudiante debe meterse en ellas y cerrarlas. Cuando empiece la música, las cajas se abren y sin salir, se mueven imitando al personaje que escogieron representar. Por ejemplo, el pirata simula estar luchando, la bailarina alza los brazos, el oso gruñe y arruga la cara, la abuelita teje, el payaso se ríe, etc.

III.- Calentamiento corporal

▷ **La betarraga**

Todos los estudiantes están corriendo por el aula y de repente el docente dice: ¿de qué color es la betarraga? Todos contestan.

El docente dice un color y los estudiantes tienen que buscar en qué sitio del salón está y deben tocar ese color con rapidez. Si uno lleva esa tonalidad en su cuerpo no vale tocarse a sí mismo.

Todos deben estar atentos a la voz del docente.

▷ **Encontrarse y abrazarse**

El docente indica que todo el grupo se sitúe en el centro del salón y dos estudiantes a cada extremo. A la voz de “ya” estos últimos avanzan intentando encontrarse para abrazarse, mientras el gran grupo se lo impide. Los del centro deben actuar como pared, pero no pueden tocar a los estudiantes de los extremos. Si logran abrazarse se acaba el juego. Se puede repetir dos veces más.

▷ **Sardinas en lata**

Los estudiantes están dispersos caminando por el espacio simulando estar en el mar.

Cuando el docente diga: “sardinas en lata”, los estudiantes deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios en grupos de 3 o 4.

A la voz de “sardinas a la mar”, los estudiantes se paran, se dispersan y caminan de nuevo.

El juego se repetirá varias veces.

▷ **Señalados**

Los estudiantes se sientan en un semicírculo a un lado de la clase, mientras el docente numera las fotografías que están colocadas boca abajo para que no se vea la imagen. Un niño dice un número del 1 al 10: el docente toma la fotografía marcada con dicho número y la muestra. Luego, con un gesto, escoge a uno de los estudiantes que debe levantarse rápidamente e imitar el movimiento corporal del animal de la imagen. El juego llega a su fin cuando todos han participado con la fotografía que les tocó.

▷ **Las cuatro esquinas**

El docente forma grupos de cinco y cuatro y los sitúa en cuatro esquinas formando un cuadrado. Uno queda en el medio. Éste intentará ocupar una de las esquinas cuando se encuentre vacía.

A la voz de mando, el docente puede decir “cambio” y los cuatro situados en las esquinas se moverán rápidamente, intentando que el del medio no ocupe sus lugares. Si eso ocurre, el que pasa al medio es el que se quedó sin llegar a su base.

➤ Una fotografía familiar

El docente indica que se deben formar grupos de cinco y que hay muchos objetos en la caja. Los estudiantes deben escoger qué usar para encarnar a una familia: un padre, la madre, un hijo o, a un grupo musical, un equipo de doctores, unas modelos, etc, Cada grupo tendrá la libertad de escoger a los personajes de su foto. Se les dará un tiempo de preparación de 10 minutos, luego se avisará que el primer grupo se prepare para la fotografía. Se debe adoptar una posición característica y quedar muy quietos. El docente simula tomar la foto, los otros grupos observan, el ejercicio termina cuando todos se han tomado la imagen.

- APLICACIÓN:

15 min

Mímica, Crea su propia historia, salida de “El baúl mágico”
Mi personaje sale de “La caja sorpresa”
Posando para ”una fotografía familiar”
- TRANSFERENCIA:

20 min

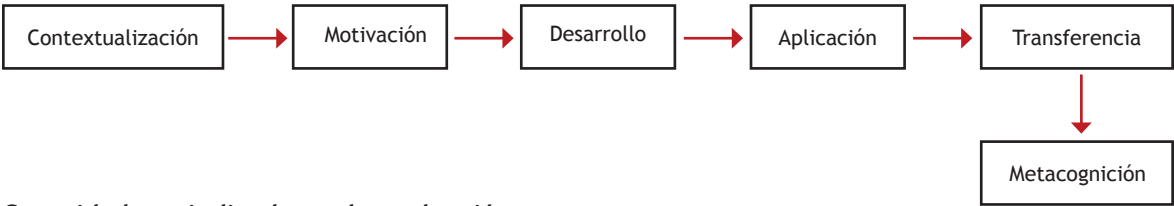
Dramatiza con los personajes expuestos.
- METACOGNICIÓN:

5 min

El cuerpo ofrece distintas posibilidades de expresión

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3: NUESTRO PROYECTO

ENFOQUE: ESQUEMA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



Capacidades e indicadores de evaluación

Capacidades y actitudes	Indicadores de evaluación
Diferencia los conceptos de tiempo y espacio.	Reconoce su imagen corporal y su forma de participación en el grupo. Reconoce conceptos de tiempo y espacio y su aplicación en diferentes formas corporales expresivas.
Explora y trabaja en los distintos niveles espaciales.	DESINHIBICIÓN Muestra su imagen corporal dominando su cuerpo en la ejecución de movimientos secuenciales en diferentes niveles espaciales. INTEGRACIÓN Se reconoce como parte del grupo mostrando confianza para expresarse ante los demás.
Escucha con atención la narración de una historia.	Respeto la opinión de los demás.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CONTEXTUALIZACIÓN:

10 min

El docente inicia un diálogo, explicando cómo se plantea el tiempo, el espacio y su significado en el teatro, lo usa para la motivación.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA:

10 min

Mediante la narrativa el estudiante crea sus propias historias ubicándolas en el tiempo y el espacio.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA:

5 min

A modo de preguntas introducimos al estudiante en la motivación para la realización del ejercicio.

¿Cuáles son los personajes de la historia?

¿Cuál es el tiempo y espacio de tu historia?

¿Cuál es el mensaje de la historia?

DESARROLLO:

30 min

El docente elige algunas dinámicas según su grupo de trabajo.

I.- Calentamiento corporal

▷ Sigue mi ritmo

El docente indica que todos se ubiquen en una sola fila, el primero marca un ritmo para caminar, desplazándose por el aula y todos lo siguen. Cuando el docente dice cambio, el primero de la fila pasa al último lugar, y el que está ahora primero propone nuevos ritmos. El juego termina cuando todos han sido guías.

▷ Entre dos líneas

El docente marca con cinta adhesiva dos círculos en el piso, uno dentro del otro, entre el más chico y el más grande debe haber una separación de 20 cm.

Uno a uno los estudiantes circulan por el interior del circuito evitando pisar las líneas que lo delimitan.

Una vez que todos han recorrido el circuito, se repite la acción caminado para atrás, de espaldas. Los estudiantes que esperan su turno deben guiar a los compañeros que recorren el circuito para ayudarlos a no salirse de dicho espacio. Todos deben hacer el ejercicio.

▷ El director de Orquesta

El docente indica que todos se sienten en el piso formando un círculo, un voluntario pasa al medio, se le entrega una peluca y una batuta (varita). A continuación, pone música, se coloca la peluca y empieza a dirigir la orquesta con la batuta, formada por sus compañeros. Estos van moviendo el cuerpo según el ritmo de la música y los movimientos que hace al director con la varita. Cuando la música se detiene todos quedan inmóviles, el director señala a un nuevo director de orquesta, quien se coloca la peluca y con la batuta repite el ejercicio con otros movimientos. El juego llega a su fin cuando todos han representado el papel de director.

▷ **Un encuentro casual**

El docente separa al grupo por parejas e indica que pueden improvisar sentados en una “banca”. Los dos son desconocidos y tienen que conversar mutuamente. Deben plantear dentro de la improvisación quiénes son, dónde están y qué están haciendo ahí. Uno tiene que convencer al otro de que lo acompañe a un sitio y el otro no debe acceder. Todo tiene que ser improvisado.

Así continúa hasta que todos hayan planteado el ejercicio.

▷ **Armando una escena**

El docente indica que el ejercicio será en grupo: Entra un estudiante a escena y plantea dónde está y quién es, por ejemplo: es un comerciante en un banco. Se une un segundo actor y tiene que seguir e interactuar con lo que el primero estableció. Por ejemplo: es un cliente del banco; se integra un tercero y establece relación con los anteriores siguiendo el mismo juego, por ejemplo: es un policía del banco... y así se van incluyendo uno a uno hasta hacer una escena grupal. El docente debe dividir la clase en dos grupos, para que uno observe al otro.

II.- **Calentamiento corporal**

▷ **El Escorpión**

El docente escoge a uno, dos o más participantes que son los escorpiones. Detrás de ellos cuelga un trozo de tela, que representa su cola. Los escorpiones tratarán de atrapar al resto de los participantes, si lo logran estos se paralizarán quedando detenidos en el sitio. Aquellos que no son escorpiones deben tratar de quitarle la cola a los que sí lo son. Si lo consiguen, el escorpión muere.

▷ **La cuerda es nuestra respiración**

El docente indica a todos los estudiantes que este ejercicio se trabajará en parejas y que deben simular que somos muñecos a cuerda. Un compañero simula que nos da cuerda y cuando esto ocurre, aspiramos profundamente el aire y luego contenemos la respiración brevemente. Al terminar de darnos cuerda improvisaremos un texto o un poema con todo el aire que tengamos almacenado.

Al finalizar nos inclinaremos como muñecos apagados o sin cuerda. El tiempo y la energía que tengamos para movernos dependerán de la cantidad de cuerda-aire acumulada. El docente puede pedir que se muestren algunos ejercicios.

▷ **Los marcianos**

El docente coloca a los actores en círculo. Cada uno de ellos debe tener frente a sí un objeto de uso cotidiano. A la palmada, todos darán un paso a la derecha, quedando frente a otro objeto. Deberán utilizarlo como si fuera de otro planeta, y no supieran cuál es su uso cotidiano.

Observar las acciones que realizan los participantes, hasta que todos hayan interactuado con los objetos. Después pasa otro grupo y así hasta terminar.

▷ **La improvisación**

El docente forma grupos de a dos para que improvisen una temática. La única forma de expresarse es con una palabra que deberá ser siempre la misma, pero con distintos matices

de expresión. Por ejemplo, un peluquero que atiende a una clienta.

Pero ellos no saben hablar con toda la gama de palabras de la vida real, el peluquero solamente dirá “corbata” y la clienta “pañuelo”.

De modo que cada vez que hable el peluquero, repetirá la palabra “corbata” de varias maneras, aunque intente explicar su interés por peinar a la clienta; por su parte, ella solamente, podrá contestar “pañuelo”, aunque trate de explicar que no necesita el elemento que el peluquero quiere ofrecer.

Se pueden improvisar con las siguientes situaciones Ejemplo: Vi a un extraterrestre. Un vendedor y una compradora. El ladrón y su víctima. Un novio y una novia. Un policía y un borracho.

III.- Calentamiento corporal

▷ Pega encantados

Se nombra a un voluntario para que “lleve la pega” y atrape en el menor tiempo a los integrantes del taller; al dar la partida todos deben correr o caminar por el espacio delimitado. Si el que la “lleva” toca a un estudiante, este debe quedar inmóvil. Para ser liberado, alguno de sus compañeros debe pasar por debajo de sus piernas. Si el estudiante que la “lleva” no puede atrapar a todos, se nombra a un ayudante más, así pueden ser hasta tres, dependiendo del número de estudiantes que integra el grupo.

▷ Formas de caminar según los pisos

El docente indicará que el juego es con toda la clase a la vez. Caminarán en distintos sentidos, probando diversas superficies y el docente les dirá cuáles son. Por ejemplo: sobre hielo, rocas espaciadas, agua, nubes, piso resbaloso, aire, piso pegajoso, fuego, bolillas esparcidas en el piso, una cuerda.

▷ De animal a humano animal

El docente indica que deben elegir un animal, para lo cual habrá de observar, copiar sus movimientos, sus gemidos, etc. Después transformaremos al animal en persona. Sin perder sus características, tanto en sus movimientos como en sus gestos, su voz o su manera de andar, lo humanizaremos e improvisaremos un monólogo en esa forma.

Por ejemplo, si elegimos un perro, veremos su forma de caminar, de acurrucarse, ladrar, su manera de mover la cabeza y su cuerpo. ¿Cómo andaría ese perro, si fuera humano?, ¿Cómo hablaría? ¿Cómo respondería ante determinadas actitudes siendo un “perro humano” que encuentra un pajarito y luego a un gato? Es importante desarrollar la observación y la expresión.

El ejercicio es individual. Todos deben participar.

▷ Roles por relato

El docente forma grupos de cuatro o cinco participantes que interpretarán los roles asignados por un orden específico. El primero de cada fila será quien narre una historia, lo más creativa o ridícula posible. A medida que el narrador cuente su historia, distintos personajes se irán incorporando, según el orden de la fila. No hay tiempo de preparación, todo es improvisación.

Se trata de contar una historia, pero actuándola, si en la historia interviene un gato, un señor, un niño e incluso un árbol, los participantes tendrán que hacer estas interpretaciones. Cada

jugador deberá asumir su personaje de la manera que lo identifique claramente. Todo deberá ser actuado, no sólo narrado. Cada fila muestra individualmente, los demás observan.

APLICACIÓN:**10 min**

Utiliza la fórmula “Puedo...”

Refuerza su identidad y se desinhibe.

TRANSFERENCIA:**20 min**

Dramatiza la historia con todas las cualidades escuchadas.

METACOGNICIÓN:**5 min**

Reconoce la importancia del trabajo en grupo, se ubica en el tiempo y el espacio.

MÓDULO N° 2: EL PERSONAJE

Enfoque: Esquema de la secuencia didáctica

**Capacidades e indicadores de evaluación**

Capacidades y contenidos específicos	Indicadores de evaluación
<p>Estructura una identidad básica y desarrolla herramientas psicofísicas necesarias para expresarse.</p> <p>Se relaciona con sus pares y es capaz de incorporarse y participar en las actividades grupales.</p> <p>Expresa ideas, sentimientos y emociones de manera libre con el cuerpo y con la voz.</p>	<p>Se reconoce como parte del grupo mostrando confianza para expresarse ante los demás, participando activamente y respetando la opinión de otros.</p> <p>Reconoce indicadores de comportamiento y los relaciona con su personaje, creando una secuencia de movimientos adecuados a las características psicofísicas del personaje que representa.</p>

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

CLASE 1

EXPLORA

CONFIANZA EN EL GRUPO

▷ Carrera - llega a la meta en cámara lenta

El docente indica que el juego consiste en una carrera y que todos, desde que comienza la partida, deben correr en cámara lenta estirando lo más que se pueda las piernas y los brazos, sacando hacia adelante la cabeza, todo eso en cada paso, al término de la carrera ganará el último que llega a la meta.

IDENTIFICA

▷ La Atmósfera

El docente explicará a los estudiantes qué es una atmósfera, entendida en este caso, como la reproducción de un ambiente determinado que uno puede recrear, mediante recursos sonoros, actorales, de efectos especiales o cualquier otro que aporte a crear de manera clara y fiel la situación original.

Ejemplo: Un concierto de rock, un partido de fútbol, un matrimonio, una tormenta en medio del mar.

Separar a la clase en tres o cuatro grupos y pedir que cada uno prepare su propia atmósfera. Los estudiantes escogerán primero la atmósfera y después a los personajes.

INTEGRA

EJERCICIO DE IDENTIDAD

▷ ¿Quién soy yo? ¿Qué soy?, y ¿Qué quiero ser? - Clase 1

El docente le indicará al estudiante que muestre las tres etapas de las preguntas, en una pequeña improvisación. El ejercicio es individual y termina cuando todos hayan escenificado las preguntas.

CREA

CONFIANZA EN EL GRUPO - PARTICIPACIÓN ACTIVA

▷ Yo soy parte de la fiesta

El docente conversará con sus estudiantes sobre el valor que tiene la identidad nacional y expondrá sobre cuatro celebraciones que conforman las diversas manifestaciones culturales de nuestro país.

Hablará sobre el tema principal de la celebración, los distintos personajes que aparecen ahí y los roles que se cumplen, el tiempo de duración de las fiestas, en qué regiones se dan y todos los detalles. Pueden mostrarse imágenes.

Los estudiantes formarán grupos de ocho integrantes o toda la clase, escogerán una de las actividades culturales, improvisarán y escenificarán a partir de la motivación que dio el docente.

Este ejercicio se extenderá dos clases más hasta agotar los temas.

- Fiesta de la Virgen de la Candelaria
- Fiesta del Inti Raymi.

CLASE 2**EXPLORA**

CONFIANZA EN EL GRUPO

▷ El museo en movimiento

El docente divide la clase en dos, les explica a los estudiantes que el juego consiste en entrar a un museo, donde un grupo serán turistas y el otro las piezas del museo. Deberán escoger quién será el guía turístico, ya que propondrá un recorrido a los turistas. En determinado momento el docente indicará que se pueden manipular las estatuas, cambiándoles de postura, sentándolos en el piso, etc. Los turistas y el guía deberán salir un momento del salón. Mientras tanto el docente indicará en secreto a los que escenificarán las estatuas y dará una señal con un golpe de pandereta para que las estatuas tomen vida y persigan

a los turistas. Si desean por un momento se puede hacer ruidos con la boca, después se acaba el juego.

IDENTIFICA

▷ Asumiendo el rol de su personaje

El docente debe explicar a los estudiantes que el rol es el papel que desempeña un personaje dentro de una obra. El personaje es una caracterización artística para desempeñar una acción, hacer y conseguir “algo”, dentro de la historia. Los estudiantes deben encontrar junto con el docente cuál es la acción que su personaje desempeña dentro de la historia. Se improvisarán historias cortas en la que cada personaje tenga su propia acción que contribuya al desenlace dramático. Esta debe tener un inicio, un desarrollo y final. Ejemplo, el novio y la novia, el maestro y el estudiante.

CREA

CONFIANZA EN EL GRUPO - PARTICIPACIÓN ACTIVA

Yo soy parte de la fiesta Este ejercicio continúa de la clase anterior.

▷ Carnavales en Cajamarca, Abancay, Ayacucho.

CLASE 3

EXPLORA

CONFIANZA EN EL GRUPO

▷ El deporte

El docente divide la clase en dos equipos. Sin utilizar pelota juegan un encuentro de vóley como si la tuvieran, el docente hace de árbitro y debe observar si el movimiento imaginario del balón coincide con los movimientos reales de los estudiantes. Después se puede intentar con otros deportes, el juego termina cuando el docente lo indique.

IDENTIFICA

▷ “Me siento orgulloso de...”

El docente motiva al estudiante a crear sus propias historias sobre:

- Cómo tomar conciencia sobre el valor de la propiedad Intelectual.
- El Derecho de Autor en la promoción de la cultura y el desarrollo económico.
- El valor de la aceptación personal como individuo de la sociedad a la que pertenece.

CREA

CONFIANZA EN EL GRUPO - PARTICIPACIÓN ACTIVA

Yo soy parte de la fiesta Este ejercicio continúa de la clase anterior.

▷ Día de la Canción criolla.

▷ Fiesta de San Juan.

MODULO N° 3: LA PUESTA EN ESCENA

ENFOQUE: ESQUEMA DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA



Capacidades e indicadores de evaluación

Capacidades	Indicadores de evaluación
Estructura una identidad básica y desarrolla herramientas psicofísicas necesarias para expresarse. Se relaciona con sus pares y es capaz de incorporarse y participar en las actividades grupales. Expresa ideas, sentimientos y emociones de manera libre con el cuerpo y con la voz.	Trabaja en grupo, expresando sus ideas, interactuando con sus compañeros. Muestra con claridad las características psicofísicas del personaje.

El docente motiva al estudiante a crear su propia historia. Acuerdan realizar una creación colectiva en base a un tema establecido, que define el proyecto.

Fundamentación:

- Temas sugeridos:
- No a la piratería.
 - El valor de la propiedad Intelectual.
 - El Derecho de Autor.
 - Promoción de la cultura y el desarrollo económico.
 - El valor de la aceptación personal como individuo de la sociedad a la que pertenece.

Una vez seleccionado cualquiera de estos temas u otros diferentes pero en relación al objetivo general del proyecto, empezarán a estructurar su propio libreto del montaje.

Escenifica una historia buscando las distintas posibilidades de expresión, planteando tiempo, espacio y lugar determinado en que sucede la historia.

El docente debe usar todos los recursos utilizados durante las sesiones anteriores.

La Acción

Es el verbo activo que busca conseguir un objetivo trazado. Siempre causa un efecto, tanto en uno mismo, como en el sujeto al que va dirigida la acción seleccionada.

El efecto que causa la acción puede ser positivo o negativo.

Una acción debe:

- 1.- Comprobar su efecto en la otra persona.
- 2.- Ser estimulante para quien la realice.
- 3.- Poderse realizar físicamente.
- 4.- Ser específica.
- 5.- Tener importancia para quien la realiza y con ello generar una urgencia por conseguirla.

El tiempo y el espacio

El tiempo es un elemento que regula el ritmo de la historia contada. Puede servir para definir el marco histórico, pero también para desarrollar los procesos por los que pasarán cada uno de los personajes de forma individual y al ser ellos parte del conjunto de la historia, de manera global. El espacio es el lugar en el que los actores se desplazan. Es importante desarrollar una conciencia del lugar que ocupa cada uno en el espacio, y también del lugar que los otros ocupan en él. En el espacio los desplazamientos tienen direcciones (adelante, atrás, derecha e izquierda), niveles (arriba, medio, abajo) y ritmos, que van ligados al tiempo.

La Atmósfera

Es la reproducción de un ambiente determinado que es posible recrear mediante recursos sonoros, actorales, de efectos especiales o cualquier otro medio que aporte a crear de manera clara y fiel la situación original que se busca reproducir.

Secuencia didáctica

IDENTIFICA:

15 min

Escenifica su propia historia buscando las distintas posibilidades de expresión, ubicándose dentro del tiempo, espacio y lugar que se señale.

INTEGRA:

15 min

Juegos de Pantomima, forma de calentamiento, se improvisa jugando con mímicas y mostrando las características de cada personaje.

CREA:

40 min

Realiza ensayos mostrando las distintas características de su personaje, esta vez usando el texto y desplazándose por el espacio escénico.

REPRESENTA:

20 min

Escenifica una obra en secuencias, por escenas, interpretando distintos personajes y contando la historia creada.

En estas tres últimas clases sólo se ensayará el proyecto de la obra.

ANEXO



GUÍA

METODOLÓGICA

Perú = Ingenio + Creatividad

UNIDAD

MARCAS



UNIDAD

MARCAS

UNIDAD DE APRENDIZAJE PARA PRIMARIA
QUINTO Y SEXTO GRADO

Historieta sobre marcas

1. PROPÓSITO DE LA UNIDAD

El propósito de esta Unidad es que los estudiantes comprendan el marco normativo de las marcas. Asimismo, busca que respeten la propiedad industrial.

2. CAPACIDADES Y ACTITUDES

Capacidades

- e) Explica qué es una marca y por qué existen leyes que la protegen.
- f) Identifica cuáles son las características de una marca.
- g) Analiza casos relacionados sobre marcas.
- h) Aplica los conocimientos aprendidos.

Actitudes

- a) Respeto, solidaridad, justicia, veracidad y honradez en la convivencia cotidiana.
- b) Emprendimiento.
- c) Valora sus producciones intelectuales.
- d) Muestra respeto por la propiedad industrial.
- e) Rechaza todo tipo de actividad que atente contra las marcas originales

3. ACTIVIDADES

Sesión 1

Preparándonos para zarpar

20 min

Se requiere dos horas pedagógicas continuas para realizar esta sesión.

Recursos Previos:

- *Sopa de Letras* impresa para cada estudiante.
- Colores para cada estudiante.

El docente tendrá impresas las hojas con la *Sopa de Letras* que se muestra a continuación, según el número de estudiantes presentes en el aula. Para iniciar la sesión, repartirá a cada uno la hoja sin que se vea la actividad. Advertirá no tocar el papel hasta recibir la orden. Una vez haya terminado con la distribución del material, dará la señal de inicio e indicará que el trabajo es personal y con cinco minutos para su desarrollo. Explicará que se trata de encontrar las palabras y pintarlas con un color.

A los cinco minutos, el docente dará por concluida la actividad y solicitará a los estudiantes revelar las palabras encontradas. Escribirá en la pizarra lo que mencionen. Indagará si todo el grupo-clase ha coincidido con los mismos hallazgos. Luego, preguntará los significados de cada término y a quienes no hayan participado, si están de acuerdo con tales conceptos.

Los términos que se encuentran en la *Sopa de Letras* son:

Marcas	Registro	Trampa
Famosas	Mercado	Copia
Identidad	Estilo	Única

R	E	R	I	F	I	U	S	E	A
A	T	E	M	A	R	C	A	S	Z
C	R	G	A	M	Q	D	C	X	O
O	A	I	P	O	C	U	I	K	D
M	M	S	F	S	M	A	N	J	A
I	P	T	H	A	B	G	U	F	C
T	A	R	E	S	T	I	L	O	R
W	E	O	R	S	A	D	I	B	E
D	A	D	I	T	N	E	D	I	M

Surcando nuevos mares**70 min****Recursos**

- *Historieta Marcas* separada en secciones.
- Papelógrafos y cuatro plumones de colores distintos.

Presentación de la historieta**5 min**

Se presentará la *historieta Marcas*, entregada por INDECOPI, y se explicará cómo realizar la actividad:

- a. Se formarán 4 grupos.
- b. Cada grupo recibirá sus textos de trabajo.
- c. Cuando todos hayan terminado, cada grupo hará preguntas y comentarios a los otros grupos.
- d. Al final, habrá un plenario.
 - Primer grupo: recibirá las páginas 1 a 3 de la historieta.
 - Segundo grupo: recibirá las páginas 4 a 6 de la historieta.
 - Tercer grupo: recibirá las páginas 7 a 9 de la historieta.
 - Cuarto grupo: recibirá las páginas 10 a 12 de la historieta.

Trabajo en grupo**30 min**

Cada grupo leerá y desarrollará las indicaciones en las páginas asignadas.

¿Qué hace el grupo?

En un papelógrafo:

- Anotará los términos hallados en la *Sopa de Letras*.
- Describirá a los personajes que se identifican en sus páginas.
- Enumerará los temas centrales que se abordan.
- Resumirá cada tema planteado.

Plenario**35 min**

Cada grupo presentará su trabajo, en el orden de las páginas asignadas. Mientras un grupo expone, los integrantes de los otros grupos tomarán apuntes y formularán preguntas.

Después que cada grupo haya expuesto, se pasará a las preguntas formuladas durante la exposición. Se podrá interrogar a cualquier grupo.

Asimismo, con la intención que la clase se involucre en su conjunto, el docente preguntará a cada grupo, identificar a los personajes y temas que plantea la historieta, invitando a que anoten en su papelógrafo las precisiones sobre la trama surgidas en el plenario.

Para terminar la sesión, el docente pedirá a los estudiantes comentar de manera voluntaria, sobre los siguientes puntos:

¿Cómo se han sentido realizando la actividad?

¿Para qué se ha desarrollado la actividad de esa manera?

¿Si se han interesado o no con los temas que plantea la historieta y por qué?

Arribando al muelle de la producción

Finalmente, se solicitará como tarea a los estudiantes, indagar con sus familiares y amistades (madre y/o padre, hermanas/hermanos, tías/tíos, abuelas/abuelos, vecinas/vecinos) sobre casos reales recientes (experiencias cercanas o través de los medios de comunicación) relacionados con:

- Marcas, plagio, delito, registro, ley.

Se entregará a cada estudiante una hoja para que anote el resultado de sus indagaciones con el gráfico que se presenta a continuación. Al final del gráfico, se solicitará colocar ©, así como el nombre del docente, de la I.E. y la fecha.

Título	Nombre	Fecha
<div>Caso:</div>	<div>Caso:</div>	<div>Caso:</div>
<div>Fuente: Comentario y pregunta:</div>	<div>Fuente: Comentario y pregunta:</div>	<div>Fuente: Comentario y pregunta:</div>

Sesión II

Preparándonos para zarpar

15 min

Esclareciendo los casos

Recursos

Cinco bolsas de tela, papel o plástico.
Cinco papelógrafos con gráficos.

El docente solicitará a cada estudiante entregar su hoja con el trabajo realizado en casa. Organizará el material de acuerdo a la información que contenga. Agrupará los casos similares. Mientras tanto, los estudiantes formarán cinco grupos de trabajo.

Cada grupo de hojas con casos similares será colocado en una bolsa. Un representante por grupo, escogerá una bolsa y recibirá un papelógrafo con el gráfico a trabajar. El docente anunciará que la I.E. enviará el trabajo final a la Oficina Regional (o Nacional de INDECOPI) para que tome en cuenta sus propuestas.

Surcando nuevos mares

75 min

Luego, los estudiantes leerán en grupo y escogerán un caso. Organizarán su tiempo para hacer anotaciones en la hoja, con el siguiente gráfico:

45 minutos

Caso
Causas
Consecuencias
Propuestas de solución

Antes de pasar al plenario, el docente preguntará si tienen comentarios sobre el gráfico utilizado. Si ha sido útil o no y por qué. Estará atento a que mencionen si el gráfico lleva © y preguntará sobre su significado. Será de gran importancia consignar esa respuesta.

Plenario

30 min

Cada grupo colocará su papelógrafo en la pizarra o pared. Un representante de cada grupo leerá el caso, las causas, consecuencias y alternativas.

Enseguida iniciarán al debate. El docente formulará preguntas para dar coherencia a las causas planteadas (que son muchas y diversas), las consecuencias y alternativas que cada grupo ha planteado como solución. Se les recordará que trabajan sobre casos reales, los cuales ocurren debido a que la mayoría de la población no respeta el trabajo creativo, hace caso omiso a la ley que prohíbe el plagio y la práctica del registro.

Se asegurará que los conceptos trabajados en la *Sopa de Letras* se anoten en los papelógrafos y se citen durante el debate.

Si fuera necesario, cada grupo podrá mejorar su propuesta tanto de causas, consecuencia o alternativas propuestas.

Los estudiantes elegirán a tres representantes para conformar una comisión que, junto al director o directora de la I.E., coordine la entrega de los papelógrafos a INDECOPI.

5. EVALUANDO LO APRENDIDO45 min

Lo que aprendió

Recursos

- Hojas impresas con rúbricas.
- Hojas impresas con metacognición.
- Papelógrafo con los cinco puntos a desarrollar durante la actividad de evaluación.

El docente indicará en qué consiste la evaluación5 min

1. Explicará que se entrega una hoja con rúbricas que representan el grado de desarrollo de una capacidad o una actitud, de la *Unidad Marcas*. Cada estudiante leerá las rúbricas. Terminado el trabajo de evaluación, marcará de acuerdo al nivel en que considere se encuentra, después de realizar la actividad.
2. Actividad para evaluación y rúbricas35 min
- Consistirá en escribir una carta de dos (2) páginas a un periódico de la ciudad, describiendo y explicando en qué consiste el tema de las Marcas. El texto deberá contener los siguientes puntos:

1	Identificación del problema
2	Identificación de las causas vinculadas al problema
3	Planteamiento de ideas
4	Relación entre la vida cotidiana y lo aprendido
5	Planteamiento de alternativas de solución

RÚBRICA sobre trabajo de marcas

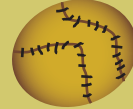
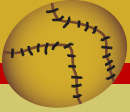
INDICADOR	RÚBRICA	PUNTOS	RÚBRICA	PUNTOS	RÚBRICA	PUNTOS	RÚBRICA	PUNTOS
Identificación del problema	Identifico el problema central	4	Identifico parcialmente el problema central	3	Identifico un elemento del problema central	1	No identifiqué problema alguno	0
Identificación de causas vinculadas al problema	Identifico todas las causas vinculadas al problema central	4	Identifico algunas causas vinculadas al problema central	3	Identifico una de las causas vinculadas al problema central	1	No identifiqué causa alguna	0
Planteamiento de ideas	Propongo de manera clara diversas ideas sobre el problema central	4	Propongo de manera medianamente clara unas ideas sobre el problema central	3	Propongo de manera confusa pocas ideas sobre el problema central	1	No propongo ideas sobre el problema	0
Relación entre la vida cotidiana y lo aprendido	Establezco la vinculación entre la vida cotidiana y lo aprendido en clase	4	Establezco alguna vinculación entre la vida cotidiana y lo aprendido en clase	3	Establezco una sola vinculación entre la vida cotidiana y lo aprendido en clase	1	No establezco vinculación entre la vida cotidiana y lo aprendido en clase	0
Planteamiento de alternativas de solución	Propongo cinco alternativas de solución aplicando lo aprendido en clase	4	Propongo tres alternativas de solución aplicando lo aprendido en clase	3	Propongo una alternativa de solución aplicando lo aprendido en clase	1	No propongo alternativas de solución	0

Cómo aprendió

Se entregará una hoja a cada estudiante para abordar el proceso de metacognición con preguntas sobre el trabajo en grupo y el individual. Se realizará individualmente como tarea en casa y se entregará en la próxima sesión de aula. El docente mencionará que este punto no se calificará. Solicitará que lean y si tuvieran alguna pregunta que la formulen antes de terminar la hora de clase.

METACOGNICIÓN

¿Qué aprendí y cómo lo aprendí?	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Trabajo en grupo				
Muestro disposición para trabajar				
Planteo sugerencias				
Respeto los acuerdos				
Respeto las diferencias individuales				
Participo para resolver problemas comunes				
Nos alcanzó el tiempo asignado para realizar todas las actividades				
Trabajo individual				
Usé diferentes estrategias				
Las estrategias me ayudaron a relacionar los conocimientos que ya tenía con los que adquirí				
Tuve dificultades para encontrar la información que necesitaba				
Pude realizar las tareas asignadas				
Me alcanzó el tiempo asignado para realizar todas las actividades				



INSTITUTO NACIONAL DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA
Y DE LA PROTECCIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA

FACILITANDO COMERCIO

